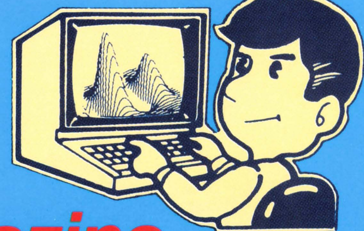
昭和59年9月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第9号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

1984 9

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



特別定価 ¥350

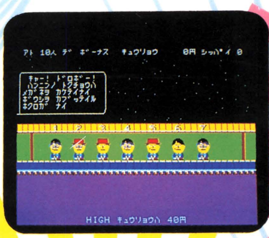
53機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

移植マスター大作戦26 デバグ完全マスター法

APPLEII LORES RUNNER
BM-Jr./LII2 DRACULA/4D-アステロイド
BM-LIII/MK5 BATTING GAMEパート2/RUN
C1 フルーツ・パニック
コモドール64 ニャン太
FM-7/77 あなたは名探偵？/チャンネルチェンジ
FP-1000/1100 大相撲・けいこ場編
JR-100 SPACE SHUTTLE GAME/編＆影
JR-200 FIRE! FIRE! FIRE!/MOBILE SUIT
M-5 SKY DIVING/あかずのふみきり
MAXMACHINE MAXオリンピック
MSX 移植版 鳥 BOUND RESCUE
MULTI8 MULTIヤン ガンバレ
MZ-K/1200/700 ELEPHANT ATTACK/編集長のおできをつぶせ/アリとキリギリス2
MZ-1500 PHOISER
MZ-80B/2000/2200 ALICE IN HALL/NASUNO YOICHI/HIROPON
MZ-2200 MOON FEATHER
MZ-5500 ホワイトホール
PASOPIA(T)/5 移植版 メビウス
PASOPIA7 PHOTO
PC-6001/mkII/6601 TIME UP RACER/BIKE RACING
PC-6001mkII/6601 どっちがどっち？
PC-8001/mkII MELHEN/CRANE LABOR
PC-8001mkII モグラの反乱
PC-8801/mkII LOAD LENGER
PC-9801/E/F 移植版 スーパー誘導ミサイル
ぴゅう太 四次元パイロット
RX-78 コン虫採集ゲーム
S1 秘密兵器ソーラーシステム
SC-3000 NINJA/PIK BOY
SMC-777 移植版 PANEL GAME
VIC-1001 ラーメン屋ゲーム
X1 スペース バリケード/ピルプ君
ZX-81 OKANOアタック
HC-20 移植版 ランディングシミュレーション
JR-800 ベーマガ壊滅ゲーム
PC-8201 ACLM-82バージョン
FX-702P 異世界ファリナ
PASOPIAmini ポケコン対抗つなひき
PB-100 おばけハンター/ホッチキス
PC-1245 カビカビ
PC-1500 インドのヘビつかい
PC-2001 バクダンアタック



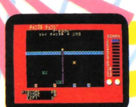


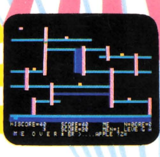




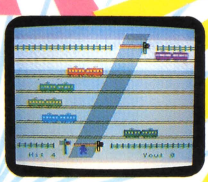


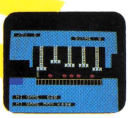


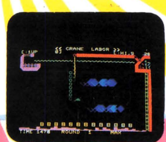


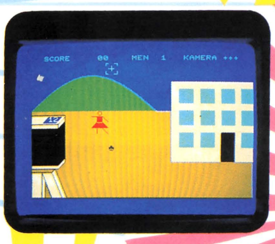


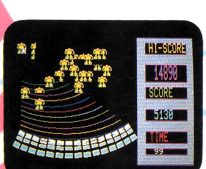


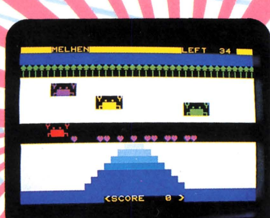


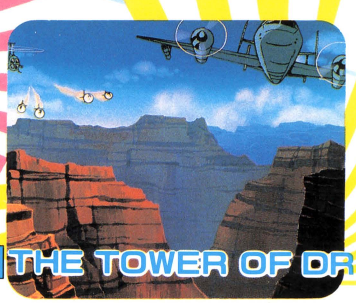


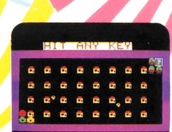












実用プログラムコーナー

FM-7/77 水の電気分解
MZ-K/1200/700 あなたの健康管理
X1 DEFCHR-PC
PC-1245 タイプライター
FX-702P ざ・年代暗記

別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン

NEW GAME! THE TOWER OF DRUAGA 他

これからは、待たせないQDネ！



そう、QDならだいじょうぶ。
キミを夢中にさせるこの〝走り〟の違い、
遊びに学習に仕事に、もう気持の乗りも違ってきます。
新登場のMZ-1500は、このQDを頂点に
上達に応えてどんどん発展するトライアングル設計、
さらに創造力に火をつける
クリエイティブパワーを持ったニューパソコン
さァ本気でやってごらん、これならきっとうまくいく。



ドクターパソコン宮永好道



クイックディスク
QD

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えたこれからの記憶装置QD(クイックディスク)をパソコンで初めて搭載しました。プログラムやデータを読み取るスピードがなんと約8秒、待つ時間も気になりません。しかも1枚450円という使いよさ、さらにパーソナルプログラムやデータの整理に適した両面128KBというてごろな容量です。



▲MZ-1F11

話題のQDがMZシリーズに!!

MZ-2200/2000/700シリーズ用

クイックディスクドライブ

クイックディスクドライブMZ-1F11……… 標準価格24,800円

●MZ-2200でMZ-1F11をご使用の場合には、オプションのクイックディスクインターフェイスMZ-1E18(標準価格9,800円)が必要です。●MZ-700シリーズでMZ-1F11をご使用の場合には、オプションのクイックディスクインターフェイスMZ-1E14(標準価格9,800円)が必要です。●MZ-2000でMZ-1F11をご使用の場合には、オプションの拡張ユニットMZ-1U01(標準価格37,000円)およびクイックディスクインターフェイスMZ-1E18(標準価格9,800円)が必要です。

※クイックディスクインターフェイスMZ-1E11、MZ-1E18にはQD-BASICが同梱されています。

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
9係


SHARP
新登場
QD
新しい発展力をもったトライアングル設計
MZ-1500
パーソナルコンピュータ　標準価格89,800円
RAM
ファイル
CLEAN
〈創造力をかきたてるクリエイティブパワー〉●グラフィックは320×200ドット8色＋24文字のPCG、または1000文字のPCGが使い分けられるクリエイティブ設計●6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル装備●34種のメッセージを登録したボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに●漢字対応BASIC(QD)装備、「住所録」などすぐに使えるソフト付〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円
SHARP
SHARP

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

我が家のカルチャーセンター。



このとしになって、いまさら「お誕生パーティー」でもないけれど。
娘のヤツ、友達を集めて祝ってくれよるらしい。
パソコンを、こんなウレシイ使い方しよって、鉄矢、思わず目頭が熱いですよ。
このPC-6601、我がかあちゃんも家計簿やら回覧づくりやら、しっかり活用しとるし。
不肖ワタクシも目下「私家版・武田家の人々」をワープロ機能で執筆中。
どうやら武田家、PC-6601を囲んで話題の絶えそうにない、今日この頃でございます。



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ／PC-6000シリーズ PC-6001mkII／PC-6600シリーズ／PC-8000シリーズ PC-8001mkII／PC-8200シリーズ
PC-8800シリーズ PC-8801mkII／PC-100シリーズ／PC-9800シリーズ PC-9801E／PC-9800シリーズ PC-9801F／N5200 モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

フロッピィ内蔵で　ホームワープロにもなる。

パソコンが機敏に、使いやすくなった。

マイクロフロッピィ内蔵。

1ドライブ143Kバイトの3.5インチフロッピィディスクドライブを内蔵しましたから、今までのようにプログラムをテープから写しかえるなどのわずらわしい操作をしなくてすみます。スイッチON、フロッピィポン、の初心者には嬉しいカンタンさ。3.5インチディスクはコンパクトで、しかも高機能です。

買ったその日からすぐ使える。

ディスクソフト5枚つき。

①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
③④⑤コロニー・オデッセイ冒険編(小松左京先生監修によるアドベンチャー・ゲーム)

パソコンで手紙を書こう、日記をつけよう。

日本語ワープロ機能。

本体に1024文字の漢字ROMを内蔵。添付の日本語ワープロソフトでJIS第一水準の2965文字をカバーしますから、手軽に文書をつくることができます。書きあげたら、専用プリンタ(別売)で美しくプリントアウト。日記や案内状、レポート、会報をつくるなど、パソコンライフの幅がいちだんと広がります。

パソコンが歌って喋る。

音階つきボイスシンセサイザ。

好きな言葉をパソコンに喋らせることのできるボイスシンセサイザが、2オクターブの音階もマスター。歌うパソコンになりました。

色彩あざやかに15色。カラーグラフィック機能。

320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色の、ドット単位カラー表示ができます。お絵描きプログラムを使えば、パソコンで思いどおりのカラフルな絵が描けます。グラフや表も、見やすくあざやかです。

テレビ、ビデオ画面にパソコン画面を合成。

スーパーインポーズ機能。

インタフェースを内蔵していますから、ユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。例えば家族ビデオに日付やタイトルを入れるなど、楽しいオリジナルビデオがつくれます。

パソコンがミュージシャンになった。

ミュージックシンセサイザ。

専用LSIを内蔵したので、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。オーディオ機器と接続することもでき、映像と音楽との合成で独創的なファンタジーの世界を演出できます。



●CPU Main μPD 780C-1(4MHz)　Sub μPD8049(8MHz) ●ROM 96Kバイト ●RAM 65Kバイト ●漢字 1024字内蔵／添付ソフトによりJIS第一水準2965字対応 ●スクリーン構成40文字×20行 ●プリンタインタフェース セントロニクス社仕様準拠 ●カセットインタフェースFSK方式(600、1200ボー) ●寸法365×113×380(mm) ●重量4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

本体標準価格……………143,000円
12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……………59,800円
ディスプレイ置台 PC-66M75
標準価格……………5,500円
サーマルプリンタ PC-PR401
標準価格……………39,800円

好評発売中！



本体標準価格84,800円

●ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
●漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
●色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

ありがとう。愛されて100万台。NECのパソコンファミリー　国内実績No.1

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)……☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



信頼と創造の富士通

天才は限度を超える。



パソコンにFM時代を拓いた富士通から、天才肌の新鋭登場。あの名作FM-7を思いきりグレードアップ。その名もFM-77です。目を見はる新機軸、息をのむ多機能、しかも豊富なソフトはそっくりそのまま継承。もう想像力に歯どめのきかないヒラメキの連続です。シンプルで知的なデザインも、一歩限度を超えました。もっとスリリングに、さらにエキサイティングに、いよいよエンターテイニングに。FM-77、いま発進です。

3.5インチマイクロフロッピィディスクを採用。
FM-77は、3.5インチのマイクロフロッピィディスクドライブを2基搭載。ディスクは、これまでの5インチミニフロッピィディスクとソフトコンパチで、しかも320KB/ドライブと、小型・高密度化を実現しました。

漢字ROM(JIS第1水準漢字2,965種)を標準実装。
レポート、手紙など、さまざまな用途に活用できます。

2個のCPUがフル稼動。
CPUの役割を2分するという、汎用コンピュータの設計思想を受け継いだアーキテクチャを採用しました。

メインメモリは64KB。増設は最大256KBまで。
64KBのメインメモリを標準実装のほか、192KB RAMカード*を装着して、最大256KBまでの拡張が可能です。
*オプション(400ラインセットに含まれています)

F-BASIC V3.0が多彩な機能をサポート。
FM-77のプログラム言語は、FM-7と完全互換のF-BASIC V3.0。豊富なソフトがそのまま使えるうえ、パレット機能、サウンド機能など数かずの機能をサポートします。

ユーザフレンドリな言語
FM Logoを標準添付。

スーパーインポーズ*でオリジナルの映像づくり。
テレビやVTRなどの画像と、パソコンの文字やグラフィックパターンがドッキング。VTRへの録画も可能です。
*オプションのスーパーインポーズユニットが必要です。

高性能プラス多才のグラフィック機能。
FM-77は、640×200ドットの高分解能表示が魅力です。カラーモード時は、1ドットごとに8色までの色指定ができるほか、テキストとの混在表示、ドットごとの色交換もOK。400ラインカード*を本体に装着すれば640×400ドットという高精度の表示も可能になります。
*オプション(400ラインセットに含まれています)

サブシステムの充実で、画像処理がさらに高速化。
FM-77は、V RAMのアクセス方式にサイクルスチールを導入。描画速度が最高でなんと2倍(FM-7比)にアップしました。また、高速の漢字表示が、日本語ワープロや漢字端末としての利用価値を高めます。

音にも熱中。8オクターブ、三重和音のサウンド機能。

操作性抜群のキーボード。

レイアウト自在のセパレートタイプ。

大容量1MB/ドライブのフロッピィディスクをサポート。
◆F-BASIC V3.5、OS-9およびCP/M-80にてサポート。

拡張性に優れたカード群。
●400ラインセット
①400ラインカード　②増設用192KB RAMカード
③F-BASIC V3.5　④日本語ワープロ
●各種オプションカード
RS-232C、MIDI、マウスなど。

広がるアプリケーションに対応するソフトウェア体系。
●F-BASIC V3.5(400ラインセットに含まれています)
●OS-9 Level 1/Level 2*(*400ラインセットが必要です)
●CP/M-80®(Z 80カードが必要です)
※CP/M-80®は、デジタルリサーチ社の登録商標です。



FM-77
セブン セブン
¥228,000 (本体価格・FM Logo付)
ディスクドライブ1基タイプ¥198,000もあります。

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン。
FM-NEW7
ニューセブン
¥99,800 (本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社：●パソコン販売推進部(03)502-0161　●札幌営業所(011)271-4311　●東北営業所(0222)64-2131　●金沢営業所(0762)63-7621　●長野営業所(0262)26-8222　●静岡営業所(0542)54-91
●名古屋営業所(052)201-8611　●大阪営業所(06)344-1101　●広島営業所(082)221-2288　●九州営業所(092)411-6311
■3.5インチマイクロフロッピィディスクは、富士通純正品をご使用ください。お問い合わせは——富士通サプライ株式会社☎(03)434-0141

未来を開発する
三菱電機



未来の先生から、
教室で言えない、
レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない。首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLet usだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、**①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作**の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM各32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱独自のMSX簡易言語。MSX-BASIC言語を作表しやすく使いやすく単純化した、だれにでも使いこなせるプログラムです。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。
Letus
三菱ホームコンピュータ



ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)

三機種デビュー、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円
※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。
■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800　三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。
■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

カタログ請求券
Letus
マイコンBASIC 8409



HX-10DP

比べれば、64Kバイト。パソピアIQに新機種登場。

●IQの差で選べ。実力だんぜん大容量64KバイトRAM。
群を抜く対応力。ビギナーからマニアまで誰をも満足させる本格派です。

●アウトプットが簡単に。プリンタインタフェース内蔵。
ドットプリンタとの接続も簡単。打って、プリントして。楽しさも一気にアップします。

●システムアップで即ワープロ。周辺機器もさらに充実。
周辺機器を組み合わせてシステムアップすれば、家庭で簡単に日本語ワープロが楽しめます。拡張ユニット、ドットプリンタも新登場。

●やさしいキータッチ。打ちやすいJIS配列キーボード。

●目にも鮮やか16色。迫力の8オクターブ・3重和音。

●RF出力を内蔵。ご家庭のテレビと簡単に接続可能。

●オモシロさも2倍に。2個のジョイスティック端子付。

●多種多彩なソフト。新作も続々。MSX仕様に全対応。

プリンタインタフェース内蔵
実力の64Kバイト

新登場



HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)

FOR BETTER LIFE

鮮明画像の21ピン・アナログRGB対応機

新登場

文字・図形をクッキリと鮮明表示。
プリンタインタフェースも内蔵。
64Kバイト HX-10DPN
69,800円●ボディカラーはブラック

FOR BETTER LIFE



※この他に(64Kバイト HX-10D 65,800円)(16Kバイト HX-10S 55,800円)の機種もあります。

夢中で遊べ 夢中で学べ



東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券
マイコンBASIC
マガジン9月号

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝

思う存分ニクたらしい、

おもしろニデコムソフト。

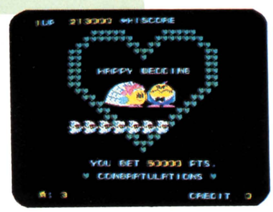


ちゃっくんぽっぷ

おなじ面白さ、楽しさでも、
ほほえましいのはアマ。
ニクたらしいのはプロ。
㈱ニデコと㈱タイトーのコンビで、
またまた新作テーブルゲーム登場。
こいつは、ニクイ。







ちゃっくんぽっぷ

- PC-8801シリーズ
- PC-6001mk II (カセット版のみ)《10月発売》
- MZ-2200/-2000
- X1シリーズ《9月発売》
- FM-7《9月発売》

定価4,500円(カセット版)
定価7,500円(5″FD版)

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。天敵"もんすた"につかまると死んでしまいますので要注意。Bombを上手に使って退治してください。一発で2匹をやっつけると"もんすた"を追っかける"スーパーちゃっくん"に変身できます。

『フロントライン』に え え し し 新登場。

MSX 定価4,800円(ROMパック版)

PC-6001mkII PC-6601 定価3,800円(カセット版)

MZ-1500 定価4,800円(クィックディスク版)



フロントライン

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-9801シリーズ
  ※5″FD版は2D、2DD共用タイプです
- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7



手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地を目指すウォーゲームの決定版。



スペースクルーザー

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7 -8



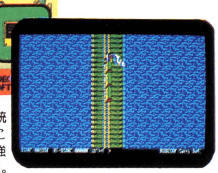
次々に現われるUFOを撃破しながら、敵惑星を壊滅させる大宇宙クルージングゲーム。



ワイルドウェスタン

定価4,500円
(カセット版)
定価7,500円
(5″FD版)

- PC-8801シリーズ
- MZ-2200 -2000
- X1シリーズ
- FM-7



馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦。ところかまわず襲う列車強盗を倒す、痛快西部劇。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。 コンボイ5000、Uボート、キングアウト〈PC-8801シリーズ、FM-7/-8〉/キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル〈X1シリーズ〉/3次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス〈MZ-700〉●各¥3,000～¥3,500

株式会社 ニデコ
■本社 〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
■ニデコ・ソフトセンター 〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター 〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)☎03(251)8061代
中央営業所電子部品課 立川営業所 横浜営業所 水戸営業所 諏訪営業所 いわき出張所 高崎出張所 上田出張所 静岡出張所 千葉出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 SOFT R M

TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。

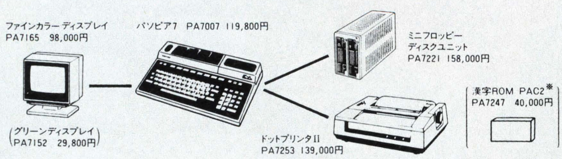




使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

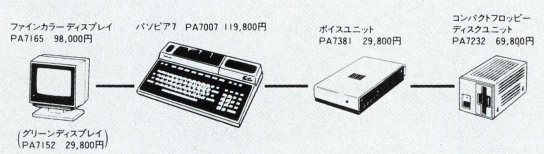
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

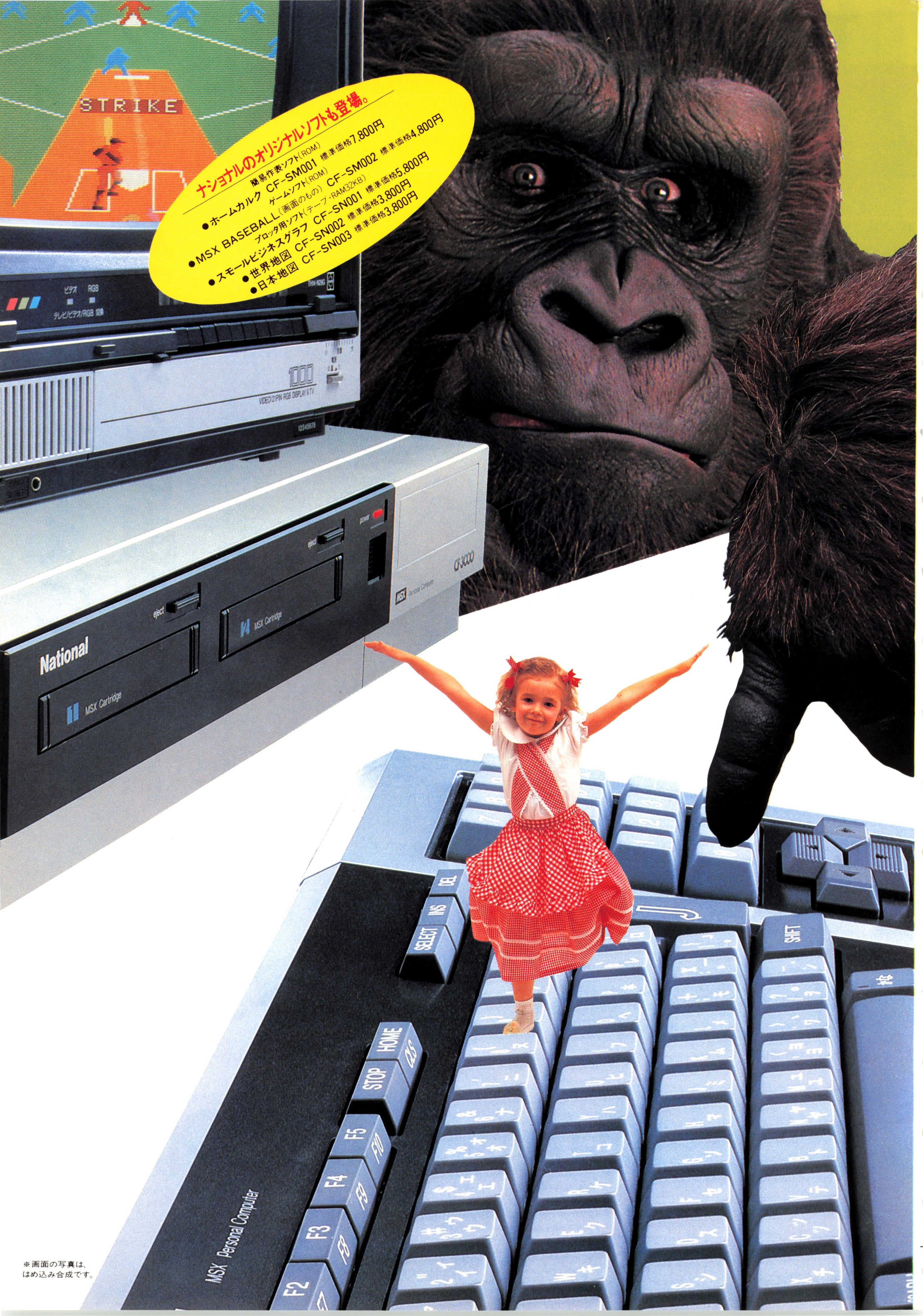
SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011) 221-5023/仙台(0222) 67-5018/大宮(0486) 51-1100/秋葉原(03) 255-0901/銀座(03) 574-0941/渋谷(03) 499-5571/名古屋(052) 202-1048/大阪(06) 344-0765/広島(082) 249-6762/福岡(092) 711-1915/パソピア富山(0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝



※画面の写真は、はめ込み合成です。

National
−技術でひらく 世界の繁栄−



おっ、離れ技。

いま、人々が注目している凄いヤツ。
出た、これが第2のキングコングだ。



では、新しいキングコングの性能について詳細に報告します。①キーボードと本体を分離したセパレートタイプです。ひざの上に抱いたり身体の向きに合わせたり、セッティング自由自在。②16色マルチRGB対応です。21ピン端子付のテレビに接続すれば、グラフィックスも文字もくっきり鮮明画像で楽しめます。③RF・ビデオ出力も内蔵、テレビを選びません。④大容量RAM 64KB搭載。拡張RAMなしで市販のMSXソフトのすべてが使えます。⑤数字の入力が素早くできる独立10キー。⑥スロット部には、操作が簡単な新開発のソフトインサートコネクタを採用。⑦プリンタインターフェイス内蔵。⑧外部電源コンセント付で機器拡張に便利。⑨スーパーインポーズ端子付。〔専用ユニット(発売予定品)接続用〕⑩これで、この価格。

CF-3000 標準価格**79,800円**（写真のカラーテレビ TH14-N29G 標準価格78,000円 9月発売予定）

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™*

▶寸法〈高さ×幅×奥行〉＝（キーボード部）40×426×159mm、（本体部）96×428×285mm ▶重量＝（キーボード部）1.9kg、（本体部）4.9kg ▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売 CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部 MBM係まで。※MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSX はマイクロソフト社の商標です。

■RAM 16KBの入門機 CF-2000 標準価格54,800円もよろしく！

ナショナル
松下電器



「音楽」と「漢字」で断然差が

MSXがゲームだけではもったいない。ヤマハなら「拡張ユニット」を装着するだ

MUSIC-PERFORMANCE



本格的な「音楽マシン」への立役者はこれ。「SFG-01」

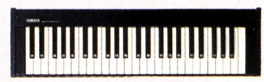
リアルな「FM音源」で48種の音色データを内蔵。最大8音の同時発音可能で、しかも各音個別の音色設定可能。豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、新しい音創り・曲創りや音声合成まで自在に楽しめます。



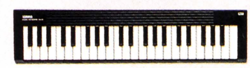
FMサウンド
シンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800
(YIS 503/303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

ミュージックキーボード

FMサウンドシンセサイザユニットに接続して、MSXマシンをミュージックシンセサイザとして活用できます。



ミュージックキーボード
YK-10 ¥29,800(49鍵)



ミュージックキーボード
YK-01 ¥17,800(44鍵)

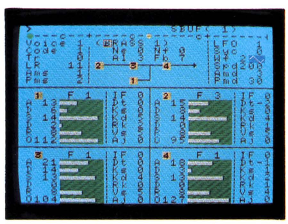


SFG-01をBASICでコントロールする。「YRM-11」

FM音源による演奏をしながらグラフィック画面を楽しんだり、効果音を創ったりすることがBASICプログラムで可能。音声合成機能により、MSXにしゃべらせたり歌わせたりすることもできます。



FMミュージックマクロ
YRM-11 ¥7,800
(RAM容量は32KB以上必要)

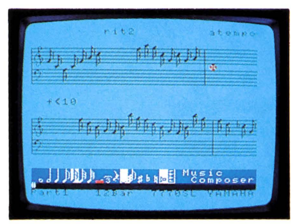


目で見ながら自由に音創りを楽しめる。「YRM-12」

SFG-01をコントロールして、画面を見ながらデータを入れて自分だけのオリジナルな音色を創りあげることができます。作成したデータはカセットに保存でき、YRM-11などで利用できます。



FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800



MSXマシンを自動演奏させるのはこれ。「YRM-15」

画面上で音符などを入力すると自動的に譜面化され、その曲を自動演奏させて楽しめる他、楽譜をプリントアウトすることも可能。入れたデータの訂正・削除も簡単で、カセットに保存もできます。



FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800



プレイカードでMSXが鮮やかに自動演奏。「ZPA-01」

ポータサウンドでおなじみのプレイカードをカードリーダーに通すだけでコンピュータが自動演奏。音量やテンポ、調も自由に変えられ、画面には演奏内容を表示。SFG-01と併用すればFM音源に。



プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800
(プレイカードは別売)

ヤマハのマシンはここが違う。拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」



本体右上の「ROMカートリッジスロット」はMSXマシンに標準のスロット。だからゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など、市販のMSX用カートリッジソフトをすべて楽しめます。



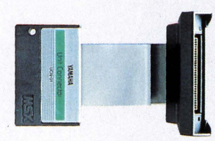
「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着して本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。



そして さらには「リアスロット」。YIS 503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータ活用機能の質と量が大幅に広がります。

ヤマハの拡張ユニットを全MSXユーザーに

ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSXコンピュータのROMカートリッジスロットに接続できます
▶注：但し、機種により機能を十分に発揮できない場合もあります

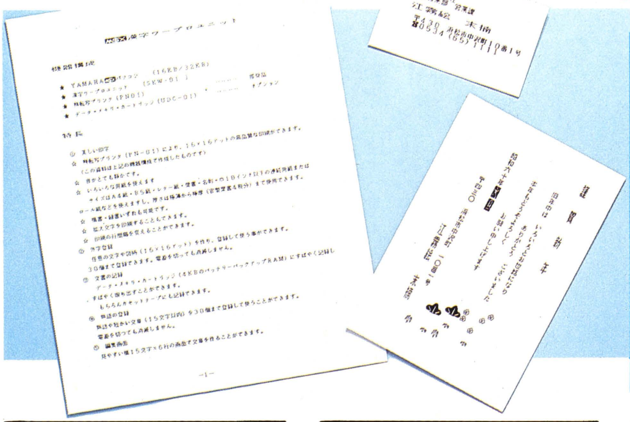


ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

つく、ヤマハMSX

けで「音楽」や「ワープロ」を本格的に楽しめます。

WORD-PROCESSING

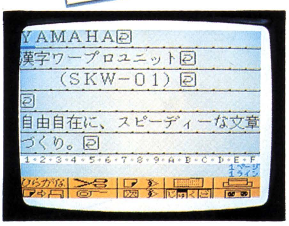


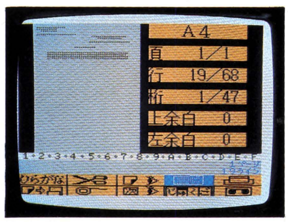
「漢字ワープロユニット」の特徴を活かすのは、各種用紙対応で静粛美麗印字の「PN-01」。

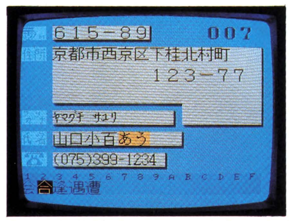
「熱転写プリンタ」PN-01は極めて便利な各種用紙対応型で、A4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく、静粛に印字可能。MSX準拠でワープロ用だけでなく、通常のプリンタとしても高性能。

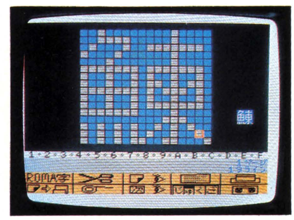


熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800









本格的ワープロシステムを手軽に実現。「SKW-01」

MSXに本格ワープロシステムの道を拓くのは新製品「漢字ワープロユニット」SKW-01。JIS第1水準を含む3564文字内蔵に加え、特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。豊富な機能は判りやすいシンボルマークで選択でき、15文字×6行のテキスト表示と、印刷イメージのわかるレイアウト表示を切換えながら、実に楽しくスピーディに入力/編集ができます。作成文書は、カセットやデータメモリカートリッジで記憶・読出しが可能。手軽で本格的なホーム＆パーソナルワープロの誕生です。



漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(YIS 503 303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます)

漢字住所録の作成やラベル印刷をするには。「YRM-16」

SKW-01と併用して、MSXを漢字住所録として使うための応用ソフトで、任意の項目での並べ替えや検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキなどに直接宛名印刷することができ、実に便利です。



漢字住所録
YRM-16 ¥7,800

作成文書を超高速で記憶・読出しする。「UDC-01」

SKW-01を使って作成した文書は、カセットでも記憶・読出しできますが、超高速で可能にするのが、データメモリカートリッジのUDC-01。容量4KBで、YRM-11・16にも使用できます。



データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800

「リアスロット」も装備した、強力なMSXマシン



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503
¥64,800

■MSX仕様のソフトや周辺機器すべてに対応。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、と3種類のスロットを装備して拡張性断然。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDPで色ズレのない鮮明高画質画面。▶使い易いキー配置のステップスカルプチャーキーボード

「拡張機能」も楽しめるフレンドリーパソコン



ホームパーソナルコンピュータ
YIS303
¥49,800

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで誰もが楽しめるゲームマシンに。▶「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備して、ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」などの拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶強力な拡張性で楽しみも実用性も広がります。

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

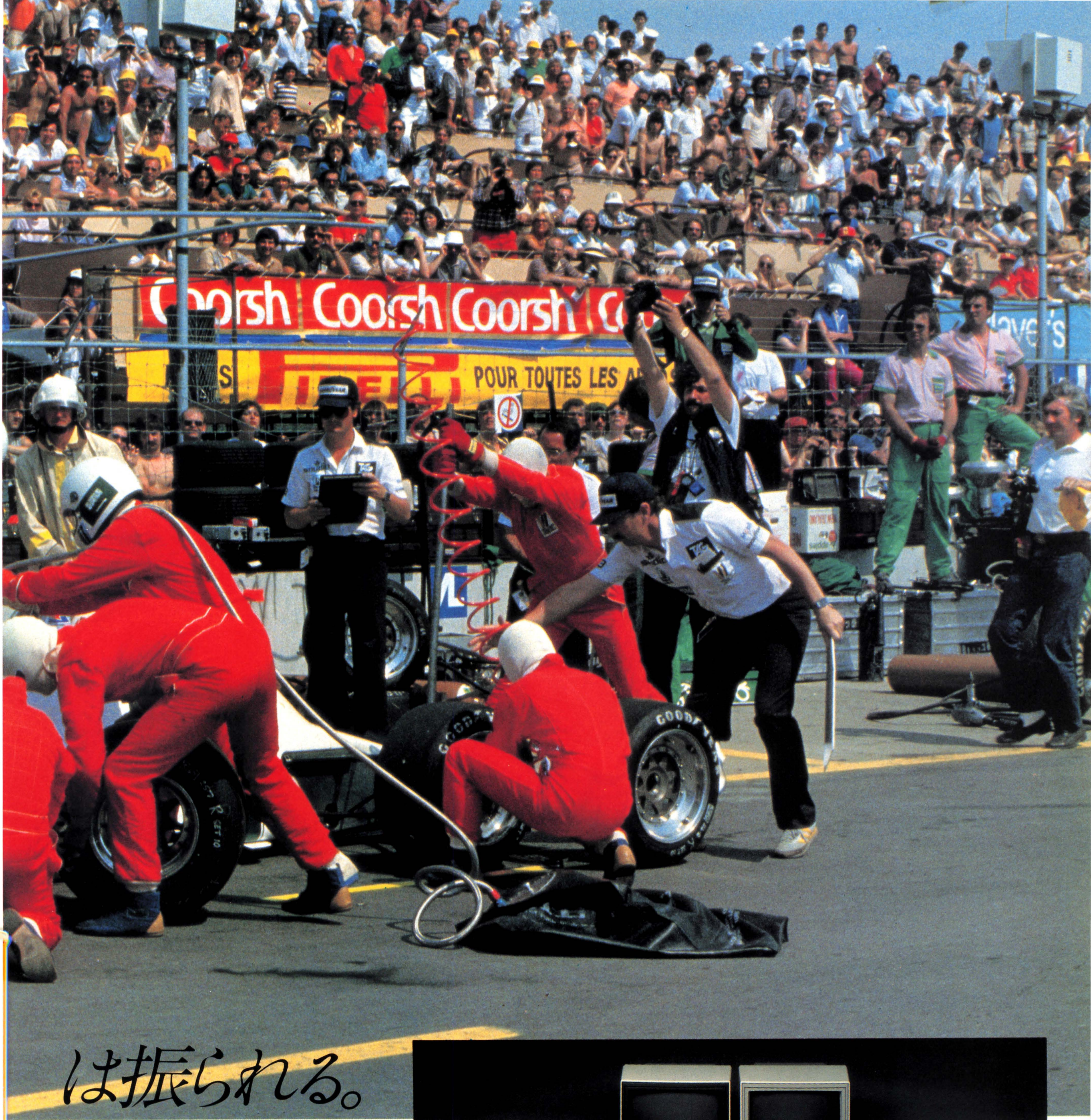


F-1ドライバー。
その名声を生みだしているのは、むしろピットマンだ。
彼等が造りだす最高のコンディションに、チェッカーフラッグが振られる。
コンピュータとその周辺機器も同じ。
コンピュータをフルに生かす名ピットマン。————————ロジテック。

関東電子株式会社

マイコン営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6221
システム営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 ☎03-257-6291
大阪支店 〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 ☎06-632-0207(代)

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●町田営業所 ☎0427-28-8882 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166



は振られる。



the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000S：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ　¥39,800
KP-3000：DIP SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ　¥84,000
KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ(PC専用機)　¥98,000
K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機)　¥128,000
K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7・FM-8専用機)　¥128,000
K-124S：マスクピッチ0.39mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字の表示。PC/FM切替可能。　¥105,000
K-134：マスクピッチ0.31mm、640ドット×400ラインの高解像度表示。カラー16色、最大4,050文字の表示。PC/FM切替可能。　¥128.000
K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ　¥148,000
K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター　¥148,000
K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界/電界/静電気の影響を受けない光モデム　¥98,000
M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能　¥68,000

コンピュータを最大限に生かす周辺機器

Logitec

綺麗。

あざやかさの魔法だね。
ロジテックが描く巧緻の世界。



K-124S

マスクピッチ0.39mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥105,000

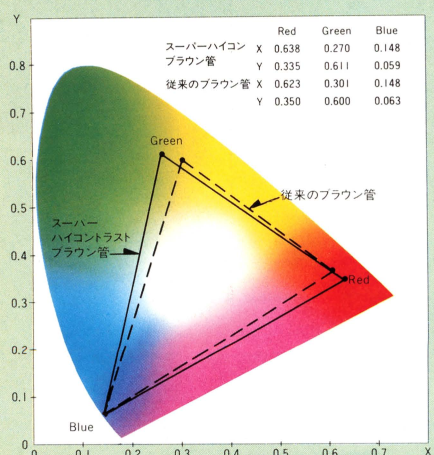


K-134

マスクピッチ0.31mm
水平走査周波数24.366/24.83KHz
640ドット×400ライン ¥128,000

ブラウン管色度図 色度図表(CIE 1931)

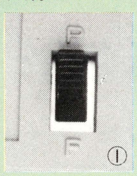
		Red	Green	Blue
スーパーハイコンブラウン管	X	0.638	0.270	0.148
	Y	0.335	0.611	0.059
従来のブラウン管	X	0.623	0.301	0.148
	Y	0.350	0.600	0.063



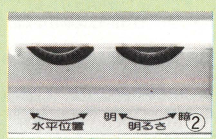
※この表でGreenやRedがより原色に近いことがわかります。

スーパーハイコントラストブラウン管で、色鮮明

●マスクピッチ0.31mm(K-124Sは0.39mm)の高精細画像●640ドット×400ラインの高解像度表示●NEC PC-9801、8801シリーズ、富士通FM-11シリーズにスイッチの切替で対応(写真①)●カラーは16色(Pモード時は8色)●水平位置調整・明るさ調整(写真②)、フォーカス調整、スクリーン調整機能付●最大4,050文字まで表示●画面角度の切替可能なアームスタンド付

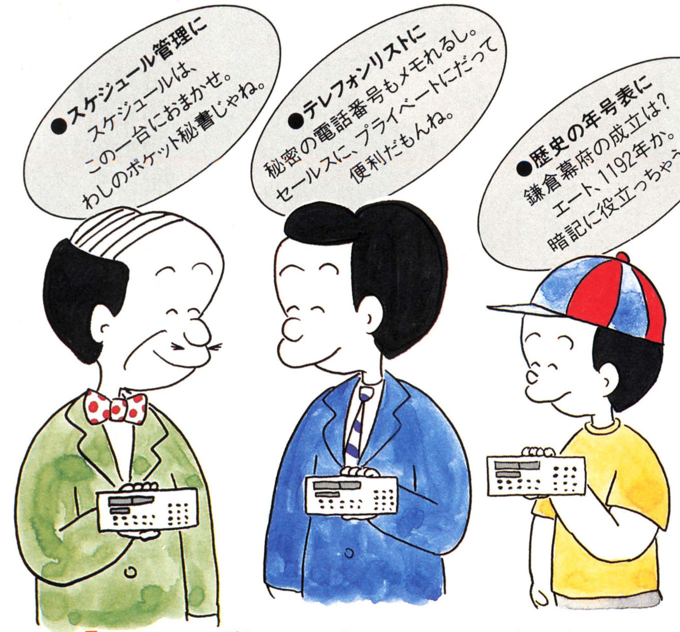


①



②

関東電子株式会社
本　社 東京都千代田区外神田1-11-5 〒101
マイコン営業部 東京都千代田区外神田2-15-2 〒101 TEL03(257)6221(代)
大阪支店 大阪市浪速区日本橋3-3-5 〒556 TEL06(632)0207(代)
●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505 ●群馬営業所 ☎0270-23-2301
●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●町田営業所 ☎0427-28-8882 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955 ●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238
●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995 ●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166





▲PB-110

●「さわって覚えるパソコン」にデータバンク機能がついて新登場。

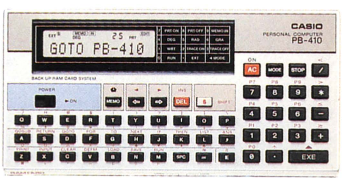
この情報氾濫時代を制する強力な武器が、いま、最先端技術から生まれました。その名も〈PB-110〉。あのベストセラー〈PB-100〉と同様の初心者でもすぐに覚えられるポケコン機能に、いま話題の実用的なデータバンク機能が合体。2つの機能で、利用範囲もグ〜ンとワイドになりました。さまざまな複雑計算はもちろん、電話帳・スケジュール表・製品リスト・家計簿など、必要な情報をその場でメモし、いつでも呼び出して見ることができます。もうあなたは情報整理に紙も筆記具も必要ありません。会社から学校、ご家庭にいたるまで、どんな情報・計算処理もこの1台がバッチリお引受けします。

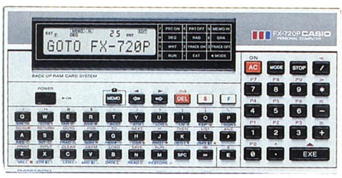
主な仕様 ●使用言語:BASIC ●RAM:標準1KB(544ステップ)、最大(OR-1Ⓔ装着時)2KB(1,568ステップ) ●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示 ●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:165×71×9.8mm●重さ:119g(電池込み)■オプション●増設RAMパックOR-1Ⓔ ¥3,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900●ミニキャラクタープリンタFP-12/12S ¥16,500

PB-110 ¥11,000(本体価格)
(入門書、データバンク活用法、ソフトケース付き)

【データバンク機能がついたポケットコンピュータ。】

●データバンク機能搭載。最先端の「RAMカード」コンピュータ。





簡単ですぐ使えるデータバンク機能搭載。ポケコン機能(BASIC)も充実。プログラムやデータを記憶・保存できる「RAMカード」を差し込めば、アッという間に専用機になります。

主な仕様●使用言語:BASIC●RAM:標準2KB(RC-2)、最大4KB(RC-4)●表示方式:12桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個●サイズ:165×82×14.3mm●重さ:186g(電池・RAMカード込み)■オプション●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000 ●カセットインタフェイスFA-3 ¥7,900 ●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500

PB-410 ¥15,800(本体価格)
(RC-2 1枚、活用ハンドブック、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付き)

(ワンキー関数) **FX-720P ¥16,800(本体価格)**
(RC-2 1枚、活用ハンドブック、データバンク活用ハンドブック、ソフトケース付き)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算をこなす豊富な関数機能。



データ処理・データ収集が無限に可能な2スロット方式。しかも、統計機能を強化した豊富な66関数機能搭載。

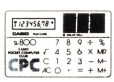
主な仕様 ●使用言語:BASIC●ROM:約27KB●RAM:標準4KB(RC-4)、最大8KB●表示方式:24桁ドットマトリクス液晶表示●電源:リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ:186×82×16mm ●重さ:252g(電池・RAMカード込み) ■オプション ●RAMカード:RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20¥17,800

FX-750P ¥24,800(本体価格)
(RC-4 1枚、活用ハンドブック、ソフトケース付き)

CASIO POCKET COMPUTER CLUB CPC

CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)発足記念
カシオソフト作家コンテスト

期間6月21日〜9月30日



特別会員証



会員証

CPCはポケットコンピュータ党の仲間がつどう、楽しいコミュニティクラブです。この楽しいクラブにあなたも入会しませんか。あなたの作ったオリジナルプログラムをお送りください。とくに、今回は発足記念としてソフト作家コンテストを行ないます。

●応募方法:カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を参加コース名並びに部門名とリスト及び使用方法を明記の上、封書にてお送りください。

●応募期間:昭和59年9月30日(当日消印有効)

●参加コース:PB-700コース(ビジネス部門 ゲーム部門、その他部門)PB-100/110/200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/750P/802Pコース(ビジネス部門、ゲーム部門〈①小・中学生②一般〉、その他部門)

●特典:優秀賞:7部門各3名…カシオポケットテレビ(TV-50)および電卓(SL-800)つきCPC特別会員証

佳作:7部門各10名…電卓(SL-800)つきCPC特別会員証

参加賞:全員にCPC会員証および弊社機関紙「タッチ&プレイ」

●発表:発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。

●宛先:〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部 CPCソフト係

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM9



スターを使い

ビジネスユースにもホビーユースにも応えます。
幅ひろい守備範囲もスターの実力のうち。

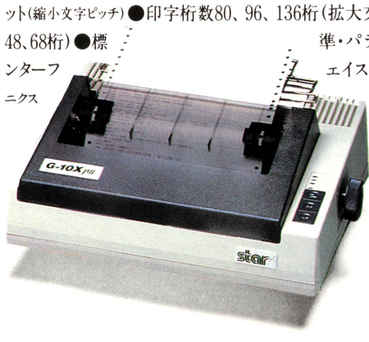
モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデータ一管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

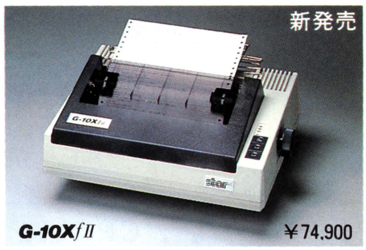
G-10X*pII*

¥74,900（新発売）

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640（パイカピッチ）、8×720（エリートピッチ）、8×1280ドット（縮小文字ピッチ）●印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）●標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）





卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

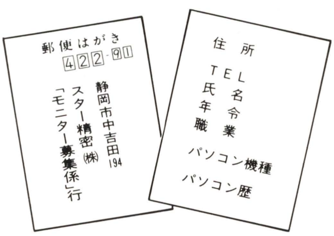
■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480（標準）、8×960（倍密度）、8×1920ドット（4倍密度）■印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）■標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）

パソコン・ラ



モニター100名さまに新登場G-10Xプレゼント!

- ●応募方法　官製ハガキに右のようにご記入の上、ご応募ください。
- ●期　　間　6月1日(金)〜8月31日(金)(当日消印有効)
- ●抽　　選　毎月下旬
- ●発　　表　ご本人への発送をもって発表にかえさせていただきます。
- ●モニター条件　商品到着後6ヵ月間、毎月1回「モニターレポート」を提出していただきます。



スター精密株式会社

本　　社/静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密(株)本社営業部までお申込みください。

G-15XpⅡ…120CPS、136桁　PCシリーズ対応機(新発売)　¥117,000
G-15XfⅡ…120CPS、136桁プリンタ(新発売)　¥117,000
radix-10…超高速200CPS、80桁プリンタ　¥168,000
radix-15…超高速200CPS、136桁プリンタ　¥198,000
DPX510J……………………漢字プリンタ　¥128,000
PowerType…デイジーホイール・プリンタ(新発売)　¥129,000

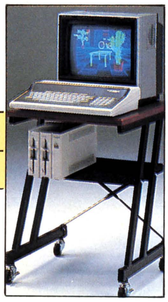
イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.9

YDKシステムセンター 新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ

サマージャンボセール実施中!

8月1日～8月31日







電話一本 ハガキ一枚 で即納品

全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや，会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。

大好評にお応えして またまたチャンス!

パソコンデスクプレゼント実施中!!

★MSXパソコンを除きます。

コース1 NEC PC-6001mkII

本体¥84,800



話せる、漢字る、カラフる。パピコンPC-6001が大変身!シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。

●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ

●YDKオリジナルマイコンラボ (33,600円の品)サービス

YDKスーパープライス ¥150,000

クレジット例①頭金0円初回7,800円 3,300円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回5,100円 3,800円×23回ボ2万×4回

コース2 NEC PC-6601

歌えるパソコン登場!



3.5インチマイクロFDD1台、サウンドジェネレーターを内蔵し、15色カラーグラフィックも可能。

●本体 ●12″カラーディスプレイ
●ディスプレイ置台●データレコーダ

合計標準価格 ¥228,100 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回ボ1万×8回

コース3 NEC PC-100シリーズ



マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装!

●PC-100モデル30 ●ディスケット10枚サービス
●14″カラーディスプレイ (専用高解像度)

合計標準価格 ¥756,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回11,140円 8,600円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回ボ6万×6回

コース4 NEC PC-8801mkII

PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場!5″FDD、漢字ROM内蔵。



●本体PC-8801mkII モデル30 (5″FDD×2) ●14″カラーモニタ

合計標準価格 ¥393,000

YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回ボ2万×10回

コース5 NEC PC-9800シリーズ PC-9801F

高性能16ビットCPUを採用したPC－9801の姉妹機。5インチFDD2台実装!



●本体PC-9801F2 ●14″高解像度カラーモニタ ●漢字プリンタ

合計標準価格 ¥769,000

YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回9,235円 8,900円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回11,188円 10,100円×47回ボ5万×8回

コース6 NEC PWP-100

パーソナルワードプロセッサ



パーソナルからビジネスまで幅広く対応。使いやすさを追求した高機能設計です。

▼12インチモノクロディスプレイ装備
▼3.5インチマイクロFDD内蔵
▼新入力方式採用
▼一体化デザインのプリンタ

システム価格 ¥349,800 ➡ YDKスーパープライス

新発売

クレジット例①頭金0円初回12,005円7,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,844円5,500円×48回ボ2万×8回

好評発売中 パーソナル日本語ワードプロセッサー Canon キヤノワードミニ

さらに使いやすく、小さくなったワープロ登場!



思想も、機能も、カタチも新しい～。原案から作成、印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ!

標準価格 ¥298,000

YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回7,985円 3,800円×59回ボ1万5千×10回
②頭金0円初回7,051円 5,300円×35回ボ2万5千×6回

SHARP 書院 WD-500

新発売!



パーソナルワープロもついにここまで高機能。鮮明32×32ドットプリンタで官製ハガキへの直接印字も可能。

標準価格 ¥330,000

クレジット例
頭金0円初回7,725円
4,500×59回ボ1万5千×10回

YDKスーパープライス

新発売 SONY HiTBiT HB-75

さらにレベルアップ!
64KB実装 ブラック、アイボリーの2色



本体標準価格 ¥69,800

YDKスーパープライス

頭金0円初回4,464円3,500円×19回ボ0円

東芝 PASOPIA IQ

64KB実装



●HX-10D ●アンテナ切換器

合計標準価格 ¥67,300

頭金0円初回3,700円
3,700円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

ナショナル CF-2000



●本体 ●RFコンバータ

合計標準価格 ¥61,800

頭金0円初回3,916円
3,400円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

富士通 FM-X

本体標準価格 ¥49,800

頭金0円初回3,300円
3,300円×14回ボ0円

YDKスーパープライス

Canon V-10

本体標準価格 ¥54,800

頭金0円初回3,723円
3,000円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

日立 H1

●MB-H1 本体標準価格 ¥62,800

頭金0円初回4,915円
3,400円×17回ボ0円

YDKスーパープライス

好評発売中 驚異のグラフィックスで新次元に突入 SHARPパソコンテレビ X1c



本体+14″カラーディスプレイテレビ ¥219,600

使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。

●本体 ●14″カラーディスプレイテレビ
●ゲームソフト3本サービス

YDKスーパープライス ¥197,000

クレジット例①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,370円 3,200円×35回ボ2万×6回

MICRO TOWER

YDKオリジナルFDD発売中!



PC-9800シリーズ用

3.5インチフロッピーディスクドライブ

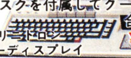
★超高速!超小型!大容量
2DD(640KB×2ドライブ)

★FDD本体¥168,000(システムディスク別売)
インターフェース¥25,000ケーブル¥5,000

新発売 SONY HiTBiT

SMC-777C 本体¥168,000

4096色カラーパレット内蔵!4枚のオリジナルディスクを付属してグーンとレベルアップ



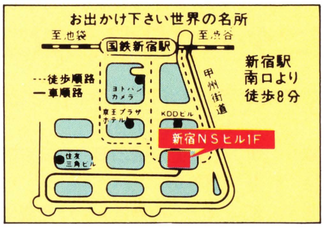
●本体
●13″トリニトロンカラーディスプレイ
●ケーブル

合計標準価格 ¥264,600

YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回4,680円×47回ボ1万×8回

お出かけ下さい世界の名所



新宿駅南口より徒歩8分

全国無料配送!フルサポートの YDKなら後々安心です。

お申し込み方法 官製ハガキに右の項目をご記入の上、ご郵送下さい。

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利、低利のYDKクレジットを!

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに。★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です。ご遠慮なくお問い合せ下さい。取引銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

切手

160
東京都新宿区新宿NSビル1F
YDKシステムセンター
MB9係

通信販売申し込み希望

①商品名(メーカー、型番、色)
②合計標準価格 ※
③お支払い方法 (クレジット／現金)
④クレジットの時… 月払い及びボーナス払いご希望額
⑤お名前
⑥〒ご住所 ⑦電話番号
⑧ご職業 ⑨年齢
⑩他、ご意見、ご希望、ご提案

※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします

お問い合せ・お申し込みは

NECマイコンショップ YDKシステムセンター



MB9係まで
通販受付専用番号

☎03-342-2466

〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441(代)



直径わずか5.25インチや8インチのフロッピーディスクの中に、広大な情報宇宙が広がっています。その情報宇宙も、従来の倍密度タイプに比べ3倍以上の1.6メガバイトもの容量をもつMD/2HD（5.25インチ高密度タイプ）の誕生によって、加速度的に規模を拡大し、さらに信頼性の向上を要求され出しました。スリーエムは、情報宇宙を存分に活用し楽しむために、新時代のフロッピーディスクをめざし、新磁性体、新構造、新素材を開発。悪条件下や酷使に耐え抜く耐熱・耐低温・耐湿性を完成するとともに、ドライブとの適合性の飛躍的な向上を実現しました。家庭やオフィスでは、スリーエム フロッピーディスク。新次元の信頼性を提供します。

信頼性、新次元。

TRY



スリーエム フロッピーディスク 新発売

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3131
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(0222)61-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



新発売

TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800

適応機種 X-1シリーズ PC-6001MKII PC-8801シリーズ FM-7



部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538・
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄



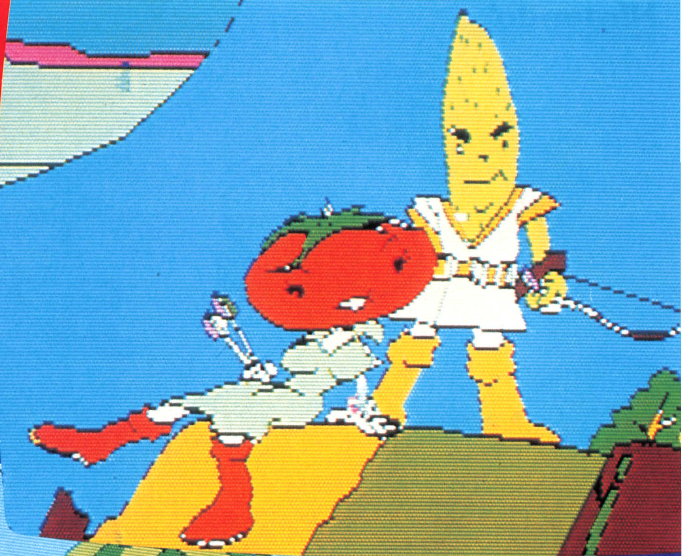
Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.
新発売
寝不足にして、ワルイ、ワルイ。
宇宙やジャングルを舞台に、ハチのバズビーやおじゃま虫クリーピーたちを引き連れたドンキーコングが大暴れ！さあ、お得意のスプレーで、負けるな、スタンリー。
HI SCORE 500
SCORE 30
STAGE 1
STANLEY
© HUDSON SOFT
© Nintendo
1984
WRITTEN BY ITA
面白すぎて、やめられない。
MARIO BROS.™
SPECIAL
好評発売中
敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、彼らを蹴飛ばして、最上階までジャンプできるかな。
面白すぎて、とまらない。
DONKEY KONG 3
大逆襲
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
適応機種　X-1シリーズ　PC-8801シリーズ　FM-7シリーズ　PC-6001MKII　PC-6601　TAPE版 ¥3,600　FD版 ¥5,800
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201　PHONE：011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

サラダの国のトマト姫

150枚を越えるときめきのファンタジック・アドベンチャー

ハラハラドキドキ ストーリー

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。



適応機種

XI-D	T
X-Iシリーズ	3″FD
FM-7 FM-77	T/5″FD 3.5″FD
PC-8801/MKII	T 5″FD
PC-9801 F	5″FD

T ¥4,800 FD ¥6,800

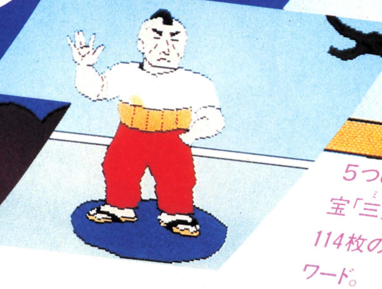


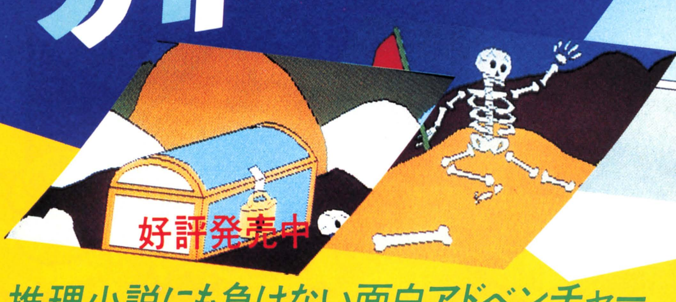
胸躍る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。



思わず興奮アドベンチャー







好評発売中

5つのパビリオンのどこかに、あの秘宝「三月磨臼(ミツキマウス)」が眠っている。ヒントは、114枚の画面すべてに隠されているキーワード。

さて、キミは この謎解きに何日かかるかな。

推理小説にも負けない面白アドベンチャー

デゼニランド

適応機種

PC-6001 MKII	T	XI-C	T
PC-8801/MKII	5″FD	XI-D	3″FD
PC-9801/F	5″FD	FM-7	5″FD、T

T ¥4,800 3″FD ¥5,800 5″FD ¥6,800

両ゲームついにSI搭載！

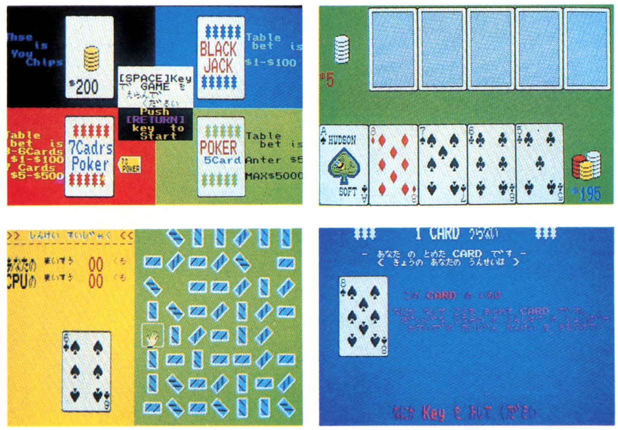
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538
営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄



切り札は、これだ。

コンピュータと、ブラックジャックをお手合わせ。明日のデートを、カードで占う。『トランプ狂』は、ブリッジ、神経衰弱、ポーカーなど数々の遊びができるワクワクソフトだ。

X1.PC-88·FM-7シリーズ

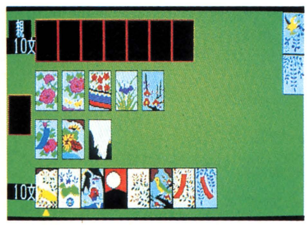


突然、ギャンブラー。



コンピュータも、花見で一杯。

こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！



X1 PC-8801 PC-9801 FM-7
テープ版￥4,000 ディスク版￥6,800

役満をねらえ。

まるで実戦さながらの対局感！コンピュータは、ほぼ人間と同じ思考プログラムだから、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってくる。さて、ポーカーフェイスの雀友との勝負はいかに。





適応機種：X-1 PC-6001、8801シリーズ PC-9801F PC-9801 FM-7 FM-11.S-1、MZ-5500 MZ-1500 ●テープ版￥4,000 ディスク版 ￥6,800 QD版 ￥4,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・福岡・沖縄

T&E SOFT

スターアーサー伝説 II 暗黒星雲

暗黒星雲‥‥それは、生命の誕生する分子雲の集合地帯である。



上2段:FM-7/NEW7/77、PC-8801/mkII 下1段:PC-6001mkII/6601

★フルグラフィックス70画面！
★高速3-Dルーチンを駆使したリアルタイムスペースファイトシーン
★本邦初！恐怖の4分割画面（部屋の4方向を同時に表示）
★3-Dリアルタイム戦闘用修業プログラム付き（独立して楽しめます）

第二部ストーリー

伝説の剣"レイソード"を手に入れたスターアーサーは、スーパーコンピューター"テス"を備えたクラプトンIIを操り、剣の秘密を暴くべく宇宙空間へ飛びたつ。漆黒の宇宙空間に漂う数々のゴーストシップの探検、そしてジャミル戦闘機とのドグファイト、クライマックスはオリオン座暗黒星雲域への突入、点在する生まれたばかりの小惑星。そして小惑星上でスターアーサーは…

FM-7/NEW7/77	テープ3本組	￥4,800
	5FD版	￥6,800
PC-8801/mkII	5FD版	￥6,800
PC-6001mkII/6601	テープ3本組	￥4,800

新発売

ご存じT&E SOFTオリジナルの超高速中間色ペイントルーチンによる大迫力画面、そして圧倒のサウンド。対話モードはもちろんの事、2種類の高速3次元立体図形処理及びビュールーチン（新開発）等様々な画期的手法を駆使。前作"惑星"メフィウスを凌ぐ壮大なスペースファンタジーをお楽しみ下さい。

新たにPC-8801用高速中間色ペイントルーチンを開発（ペイント速度はFM-7と同等）！

○FM-7と同じく、フルグラフィック70画面を実現！
○メフィウスの3倍の描画速度（メフィウスで好評の線画モードの他に、グラフィックハイスピードモードを新設し、さらにカーソルの動きもスピードアップ）
○美しいグラフィックとスピーディなゲーム展開を両立！（モード切り換え機能）

スターアーサー伝説 I 惑星メフィウス

THIS IS ADVENTUREGAME MADE IN JAPAN

	テープ3本組 ￥4,800	5FD版 ￥6,800
FM-7/NEW7/77	○	○
PC-8801mk/II	○	○
PC-6001mkII/6601	○	
X-1/C	○	
S1	○	

新発売日立S1

移植決定 | MZ1500 QD版2枚組 | MSX 3.5FD版

カタログ請求券 ベーマガ9

T&Eマガジン請求券 ベーマガ9

★T&EマガジンNo.3ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、次の頁の請求券をお送りください。
★T&E SOFTの新しいカタログ（No.2）ができました。ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。

日立 S1

T&Eの3D技術により、S1で高速3次元グラフィックを実現!



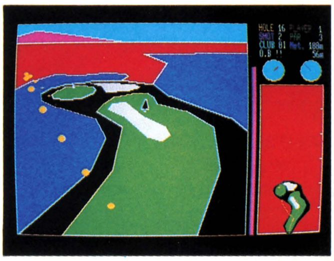
第1弾 新発売! 3Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

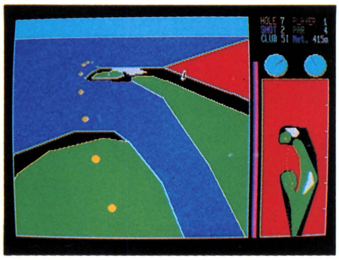
○大好評の3－Dゴルフシミュレーションをさらにグレードアップ。
○4人まで同時にプレイが可能。
○立体画面は機械語による高速表示。すぐに次のショットに移れます。
○その他、新機能充実。 テープ版¥4,000

第2弾 近日発売! FIRE-X ファイヤーエックス

●スペースシューティングタイプ!
●8ビット機究極のリアルタイム3Dゲーム!

3Dゴルフシミュレーション Part2





コース一新!難攻不落の18ホール!!

ゴルフゲームにおいて、圧倒的好評をいただいている「3-Dゴルフシミュレーション」のパート2です。T&Eだけの新機能を追加してさらにレベルアップ。

★完全機械語により、画面表示が高速化。
★ホールデーターの一括のローディングにより、スピーディーなゲーム展開。
★2人でのプレー可能。
★ボール拡大機能(ボールの位置が見やすくなりました。)
★プラクティス機能(ワンホール毎に繰り返し練習できます。)
★ステップ機能(ショットしたボールを、コマ送りできます。)
★オートリピート機能(全ホールの完全自動再現可能。)
★ゲーム中断機能(ラウンド途中からの再プレイ可能。)

FM-7/NEW7/77 テープ版 ¥4,000

コスモミューター





フィールドとシューティング、2つのタイプがドッキング

あなたは"ミューター君"と"誘導ミサイル"を操り、不思議な生物たちの妨害をはねのけ、宇宙戦闘艇"ザンジバー"を組み立てます。無事、組み立てに成功すると、スペシャルステージ(一面毎)となり、10種の敵宇宙船との大バトルとなります。

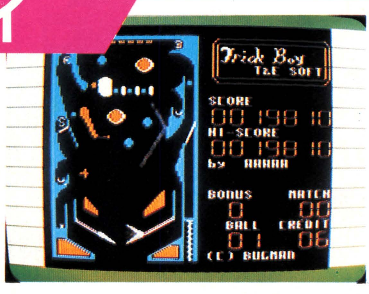
★美しいサウンド(従来のBEEPのON-OFFではありません。)
★敵宇宙船の飛行コースを作りかえられます。(5FD版)

新発売 PC-8001mkII テープ版 ¥4,000

PC-8801/mkII テープ版¥4,000 5FD版¥6,800

トリックボーイ





PC-6001初のピンボール登場

パソコンならではの豊富な仕掛・シャープなボールの動き・よくマッチしたサウンド。そして一番大事なフリッパーコントロール……等々、すべて完全機械語でシミュレートしてあります。飽きのこないピンボールゲームを是非あなたの機械で!(ゲーム中断機能有り)

※PC-6000シリーズでは機械・ディスプレイによっては色が異なる場合があります。

■PC-6001(32k)/mkII/6601
■MSX(16k,32k)

テープ版各 ¥3,500

T&EマガジンNo.3 ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。**発行中!** 非売品

製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト☎(052)773-7770
新住所: 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

PERSONAL CO

ハードからソフトにいたるまで豊富な品揃え

ビジネスから ホビーまで ソフト店内大量展示!!



★お求めは、月々わずかなお支払いの クレジットをご利用下さい。

30万円以上のパソコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安なパソコンクレジットをご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄のクレジットがご利用頂けます。)各社クレジットカードも取扱っておりますので詳しくは係員におたずね下さい。

地方発送

秋葉原本店・新宿店・コンピュータメディアにおいては地方発送承ります。係員にお気軽にお申し付け下さい。

区域内の配達は無料です

5000円以上の商品お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します。詳しくは係員におたずねください。

アフターサービスは万全です

首都圏に網羅したサービススポットで、皆様のご要望に即お応えできる体制を整えていますのでご安心ください。



LAMIC ラミック に入会しませんか

LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のパソコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

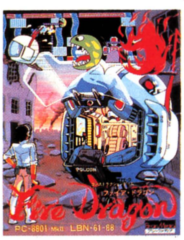
会員特典	
1.	ソフトテープを会員特別価格で提供。
2.	新製品発表会、工場見学会など催物に特別ご招待。

ブレーンメディアの面白ソフト

これが噂のファイア・ドラゴン



驚異の50画面



自分で画面が作れるコンストラクションゲーム

これが今評判のファイア・ドラゴン! 瞬敏な反射神経とパズル的思考を必要とする、今までにないリアルタイムゲームです。50面もの変化にとんだゲーム画面、更にコンストラクションによる自分だけの面も作成できます。

PC-8801 PC-8801mkII PASOPIA7

★SMC-777用(ディスク版)も近日発売予定です。

定価 ¥4,500(テープ版)

Brain Media ブレーンメディア

お買得SET ベストセラー機から新製品まで、ズラリ揃った



PC-9801F2セット

- 本体(NEC/PC-9801F2・フロッピー2台内蔵)……¥398,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥814,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥80,000
- 第1回目支払額……¥13,370
- 2回目以降分割払金…¥9,800×47回
- ボーナス時支払額……¥60,000×7回

★お支払総額 ¥973,970 月々¥9,800



PC-8801mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30 フロッピー2台内蔵)……¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)……¥118,000
- プリンター(NEC/PC-PR201)……¥298,000

★合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金……¥70,000
- 第1回目支払額……¥11,140
- 2回目以降分割払金…¥8,400×47回
- ボーナス時支払額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥825,940 月々¥8,400



PC-6601セット

- 本体(NEC/PC-6601)……¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)……¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401)·¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格 ~~¥256,800~~

30回払いの一例

- 頭金……¥25,000
- 第1回目支払額……¥10,600
- 2回目以降分割払金‥¥8,600×29回

★お支払総額……¥285,000

月々¥8,600



3.5インチフロッピーディスクを2基搭載。漢字ROMを標準実装した本格派です。

富士通 FM-77

★本体標準価格 ¥228.000

●RAM64KB標準実装。256KBまで拡張可能 ●FM-7のソフトがそのまま使えます。

クィックディスクを搭載したニューMZ



シャープ MZ-1500

★本体価格 ¥89,800

QD データレコーダーの入出力時間を大幅に短縮したクイックディスク搭載●RAM64KB標準実装●ボイスボード(別売)をつければ、しゃべるパソコンになります。

ズバ抜けた実力派MSX



東芝ホームコンピュータ PASOPIA IQ HX-10D

★本体標準価格 ¥65,800

現金特価¥49,800

アクセサリーも豊富に揃えて特価奉仕

ゲームをよりエキサイティングに…ジョイスティック

WICOコマンドコントロール

●MSX ●PC-6001 ●X-1用

★標準価格¥9,800

現金特価¥7,800



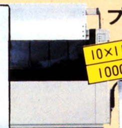
スピタル(JOY-880MK)

●PC-8801MKII用 ●本体のコネクターに差し込むだけでOKです

標準価格¥11,000







プリンター用紙特価奉仕

10×11インチ 1000枚入

現金特価¥1,480



パソコンデスクは各種取扱中。係員にお申し付け下さい。

フロッピーディスク(当社指定メーカー)

●5インチ 両面倍密 ●10枚入り 現金特価¥7,500

フロッピーディスクケース

5インチ 60枚入り 現金特価¥3,200



◀パソコン用テープ(C-10)

●10本まとめて 現金特価¥1,300



キーボードカバー ▶

●PC-8001MKII ●FM-7用他 現金特価¥2,200

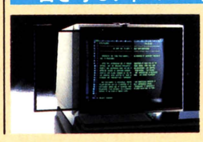


ラオックスオリジナルディスプレイ台

●SIZE/幅510×高130×奥行330mm

現金特価¥6,000

目を守るディスプレイフィルター



●14インチ用

画像を鮮明に、紫外線から目を守るノングレア・フィルター

★標準価格¥12,000

現金特価¥9,000

MPUTER FAIR

と特別価格でおくるパソコンフェア開催中

お買得セット、お求めはクレジットで。



SMC-777Cセット

- 本体(ソニー/SMC-777C・マイクロフロッピーディスク内蔵)……………¥168,000
- カラーディスプレイ(ソニー/KX-13CD1)……………¥89,800
- 接続ケーブル(ソニー/SMK-702)…¥7,800

★合計価格~~¥265,800~~

20回払いの一例	
●頭金	¥25,000
●第1回目支払額	¥13,050
●2回目以降分割払金	¥12,200×19回
★お支払総額	¥269,850

月々¥12,200



FM-NEW7セット

- 本体(富士通/MB25015)……¥99,800
- カラーディスプレイ(シャープ/14M511C)……¥59,800
- データレコーダ(サンヨー MR-33DR)¥12,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格~~¥180,400~~

20回払いの一例	
●頭金	¥17,000
●第1回目支払額	¥9,010
●2回目以降分割払金	¥8,500×19回
★お支払総額	¥187,510

月々¥8,500



シャープX1Csセット

- 本体(シャープ/CZ-803C)……¥119,800
- 14型カラーディスプレイテレビ(シャープ/CZ-801D)……¥99,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

★合計価格~~¥227,800~~

20回払いの一例	
●頭金	¥21,000
●第1回目支払額	¥12,840
●2回目以降分割払金	¥11,000×19回
★お支払総額	¥242,840

月々¥11,000

ワード・プロセッサ

その使いやすさで今評判のワープロ機。実際に触れてみてお試しください。

使い勝手のよい、便利な工夫がいっぱいの血統書つき日本語ワードプロセッサ



超特価

TOSHIBA TOSWORD JW-1

★本体標準価格 ¥648,000

現金特価¥398,000

●簡単な「かな漢字自動変換」入力とローマ字入力●赤、青のカラー印字も可能●見やすい40字×2行表示ディスプレイ●A4判40ページを記憶する5インチ・フロッピーディスク内蔵



ワープロ第2世代 OASYS Lite

●キーボードとプリンタを一体にした小型なラゲッジサイズ●移動も容易な乾電池電源●好評の「親指シフトキーボード」●日本語と欧文もOKの国際派
……★本体標準価格¥220,000



NEC/PWP-100

●使い易い新入力方式キーボード●12インチモノクロディスプレイ装備●印字のきれいなドット・マトリックス方式プリンタ●3.5インチフロッピー内蔵……★システム価格¥349,800



シャープ/WD-500

●サイズも使いやすさもタイプライター感覚●かな・ローマ字入力●約8万語の豊富な辞書に、ユーザー辞書もプラス●32×32ドットの鮮明文字で高度な文法処理機能搭載
……★標準価格¥330,000

パソコンライフのグレードアップに欠かせない 周辺機器たち

パソコンの機能を最大限に生かすには、やはり周辺機器も良いものを選びたい。フロッピー、ディスプレイ、プリンターなど各社特別価格で大量展示中!



NECデータレコーダー (PC-DR311)
★標準価格¥12,800
現金特価¥9,980



サンヨーデータレコーダー (MR-33DR)
★標準価格¥12,800
現金特価¥9,980



エプソンプリンター (RP-80F/TII)
●用紙を選ばないハイ・コスト・パフォーマンスのターミナル・プリンター
(★標準価格 ¥89,000) 特価¥79,800



スタープリンター (G-10XpII)
●120桁/秒、60行/分とトータルな高速印字を実現しました。
(★標準価格 ¥74,900) 特価¥63,800



セイコープリンター (GP-550E)
●多機能・高性能のグラフィック漢字プリンター●ケーブルは別売
(★標準価格 ¥119,800) 特価¥79,800



NECプリンター (PC-PR401)
●5(ヨコ)×7(タテ)のドットマトリクスで文字を構成するサーマル方式
標準価格~~¥39,800~~



●お求めはお近くのラオックスパソコン取扱店へ

秋葉原本店 国電秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口・靖国通り・伊勢丹会館並 ☎03-350-1241

地区	店名	所在地	電話
東京地区	サウンドショップ	国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
	ソフトショップ	国電秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	楽器館	国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
	荻窪店	国電荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	錦糸町駅ビル"テルミナ"4F	☎03-634-2131
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
	小岩店	総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
	三鷹店	新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	調布駅北口、京王線線路際	☎0424-84-0211
埼玉地区	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	わらび駅東口、歩いて2分	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	東武野田線春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	川口駅東口、銀座通り	☎0482-56-0011
	志木店	ららぽーと志木6F	☎0484-74-9041
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F、専門店街	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	大和電報電話局隣り	☎0462-61-2011
	戸塚店	戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	ファッションランド小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

Laox

PC/FMユーザーへ 本場アメリカの興奮を!!

THE BEST HITS SERIES

From U.S.A.

VOL. 2

PC-8801 / PC-8801mkII / FM-7・FM-8 / FM-NEW7・FM-77

愉快指数はうなぎ昇り。夏の男の粋タイム。

渋滞の国道に、こんな楽しさあったかな。
混雑した電車が、こんな面白さを教えてくれるかな。
時間をたっぷり使うチャンスがあったら、道はもう決り。
キミは腕に自信のある怪盗か。
迷わず進むロボットか。
それとも使命感に燃えた一匹狼か。
熱くなるけど
なぜか気分は反比例なのです。



この秋、アタリは当り年。爆発予感のVOL.3



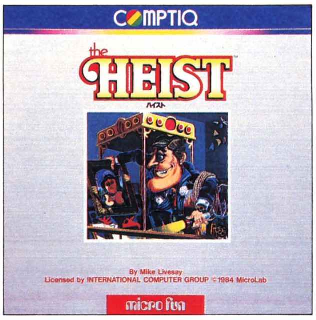
ブルース・リー

間もなく、アタリ生まれの２つのゲームが初登場。①われらがヒーロー、“ブルースリー”甦る。あの華麗なカンフーを自由に駆使して、手強い敵を倒せるか。②ゲームの奥深さ、多彩さに対し130万ドルという史上最高の契約金が支払われた“バルダー・ダッシュ”宝石を求めて洞窟を行く可愛いいロックフォードと、キミは人生の何分の一を過すのか。



バルダー・ダッシュ

なぜ、絵画だけを狙うのか。男の危険なロマンが目を覚ます。



思考型アクション ハイスト

手口の鮮かさは芸術の域に達しているという華麗な怪盗団、グラハムクラッカーズ。今夜も博物館に忍びこみ絵画だけを狙う。周到に張りめぐらされたガードをくぐりぬけ、144もの展示室へ入り、首尾よくあれが見つかるか。ゲームのみに許された男の危険なロマン。



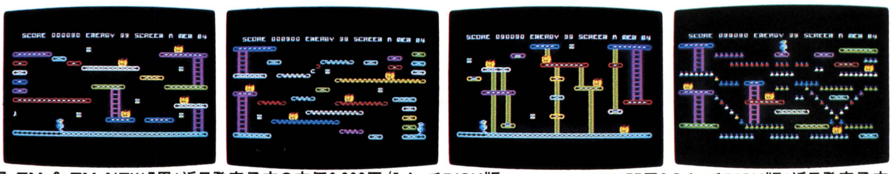
PC-8801・PC-8801mkII用：好評発売中/FM-7・FM-8・FM-NEW7用：近日発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM77用3.5インチDISK版：近日発売予定

次々にユニークな仕掛けが待ち受ける。ロボ君、22面の大仕事。



アクション コンストラクション ミスターロボット

エネルギーを維持するために、パワーピルを求めて工場内を走り回るミスターロボット。妨害するエイリアンファイヤー。さらに、22面ものユニークな仕掛けが待ち受ける。難関を乗り越えられるか。自由にコンストラクションできる画面も加わった突撃アクション。



PC-8801・PC-8801mkII用：好評発売中/FM-7・FM-8・FM-NEW7用：近日発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM77用3.5インチDISK版：近日発売予定

あっ時間がない！手には汗。動きもリアルな山岳アクション。



リアルタイム・アクション クライシス・マウンテン

太平洋北部の孤島を舞台に繰り広げられる死闘アクション。テロリストの計器を捜し、爆弾の時限装置を一刻も早く解除せよ！道は迷路のように入り組み、地底からはマグマが噴き出し、頻繁に落石も発生する。知恵を絞って任務を達成してほしい。無事を祈る。



PC-8801・PC-8801mkII用：好評発売中/FM-7・FM-8・FM-NEW7用：近日発売予定●定価6,800円/5インチDISK版　FM77用3.5インチDISK版：近日発売予定

VOL.1 寝ても覚めても大好評！

感激のお便りが各地から寄せられています。
ぜひ、あなたの声をお聞かせください。

●エー・イー



鮮かなグラフィックスを駆使した雄大なスペース・ファンタジー。

●マイナー2049



FM テープ版 近日発売

エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。

●バグ・アタック



途中でコーヒーブレークもできる痛快アクション。

●深度40



BASICなれど本格派シミュレーションの傑作。

〈From U.S.A.シリーズ〉の
お買い求めは全国のマイコンショップで！

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち
COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス
制作 株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区集町3-19清水ビル4F 電話＝(03)234-8041



RAPPORT

1本のソフトが、新しい時代をつれてくることだってあるかもしれない。

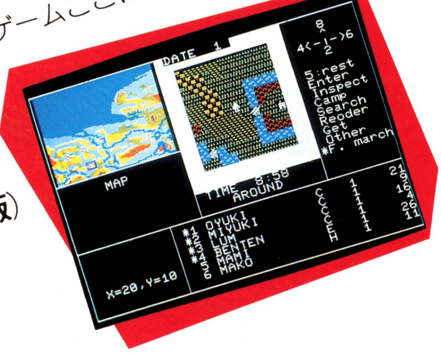
ロールプレイング新世紀

Front Command

●FM-7用／8月発売予定
●PC-9801用／開発中

6人の小隊を組織し、個性あふれる彼等を指揮して最前線へ。はたして敵中を突破し命令を遂行することができるか。兵員は激しい戦闘の中を生きのびるたびに強く生長していく。

従来の「ロールプレイングはファンタジー中心」という常識をくつがえす。国産ソフト初の本格的ロールプレイングゲームここに登場。



●予価／6,800円
（カラーフロッピー版）

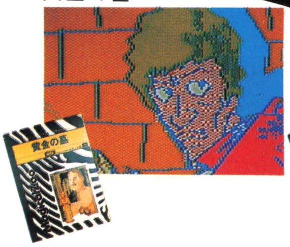
速報！アニメマインドのマイコン誌「マイコンボックス」
8月中旬発売予定　定価680円

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-11 ラポートヒアビル TEL:03(354)3951(代)

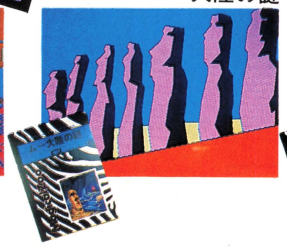
機動戦士ガンダム[2]／PC-8801/mkII発売中
機動戦士ガンダム[1]（ディスク版）●FM-7●PC-8801/8月発売予定
機動戦士ガンダム[2]（3.5インチディスク版）●FM-77/開発中
■社外開発スタッフ募集：
くわしくはお電話下さい。TEL.03-354-3951　●応募の秘密は厳守します。



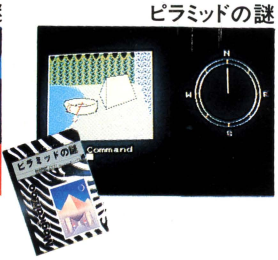
黄金の墓



ムー大陸の謎



ピラミッドの謎



	続・黄金の墓	黄金の墓	ムー大陸の謎	ピラミッドの謎
MSX	カセット	カセット・3CF	カセット	
PC-6001MK II PC-6001	カセット	カセット・5FD		
PC-6601		3.5FD		
PC-8801MK II PC-8801		5FD		
FM-7/NEW-7		カセット	カセット・5FD	
X1 Cs,k	開発予定	カセット・3CF	カセット・3CF	カセット・5FD・3CF
SMC-70/777		3.5FD	3.5FD	

カセット ¥4,800　5FD ¥5,800
3CF・3.5FD ¥6.200 (SMC用「黄金の墓」は¥5.800)

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

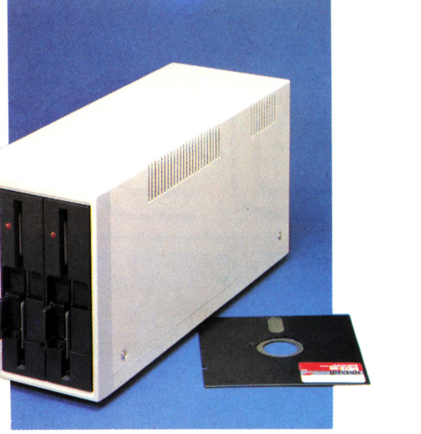
★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、現金書留で当社BASICマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、資料請求券と70円切手2枚を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ
●編集部/編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集・G・デザイナー〔応募〕詳細は電話でお問わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

資料請求券
BASICマガジン
9 月号

ますます多様化、複雑化する情報。ゲームに、学習に、そしてビジネスにとパソコンの守備範囲は広がる一方です。システムのデータ処理能力、記憶容量向上に、いまやフロッピイ・ディスクは必要不可欠。TECSTAR TFP-200は、大容量0.5Mバイトの5インチ両面密度高速を2基搭載した高精度ディスクドライブです。さらに、FOU本体とコントロール・モジュールの分離化を実現。これにより、コントロール・モジュールを交換すれば、1台のフロッピイ・システムで、機種の異なる複数台のパソコンを共有することができるようになりました。また、パソコン本体を買換える際にも、フロッピイ・ディスクまで全面交換する必要がなく、たいへん経済的です。

※交換用コントロール・モジュールは別売です。



フロッピイ共有時代に応える。
コントローラ分離型ディスクドライブTFP-200。

機能を磨いて、ますますライトになった。



- コントローラ分離型、フロッピイ・ドライブ。
- コントローラの瞬間交換方式機構。
- ライト&コンパクト設計、軽量で機能的なデザイン。
- 大容量0.5Mバイトの5インチ両面倍密度FDD×2。
- スチールベルトと薄型ステップモーターによる高精度ヘッドポジショニング機構。
- トラック間アクセスタイム6m秒の高速アクセス可能。
- 独自の回路とメカニズムによる防熱、防ヘッドノイズ対策。
- イージー操作のワンタッチ・イジェクト機構。
- 多種コンピュータ、FM、PC、MZ／Xとの接続を可能にしたコンパチブル設計。
- 定評あるJA551ドライブメカ採用。
- スイッチング電源内蔵。
- 磁気保護、ノイズ対策設計。

驚異的低価格で新登場

〈価格表〉

本体：TFP-200	FM	¥96,800
〃	PC	¥98,800
〃	MZ	¥95,800
〃	X1	¥95,800

ベーシック・ドライブ・ユニット：TFP-200D ¥84,800
ケーブル：C-FM ¥14,800/C-PC ¥5,000/C-MZ(X1) ¥7,000

天昇電子株式会社
〒142 東京都品川区小山1丁目3番3号 TEL.(03)492-0731

●お問いあわせ先
天昇電子㈱通信販売部
〒101 東京都千代田区神田須田町1-13-9 同和ビル TEL.(03)253-3947

ツクモ 特選セット

通信販売のお申し込みは
03-251-9911
全セット先着8名様に限り
特典を用意いたしております

X1セット

Aセット
CZ-800C
CZ-800D
CZ-8GR
Joyメカ1型2個
ソフト3本
定価 ¥318,600
特価 ¥168,000

Bセット
CZ-803C ¥119,800

C14-VC1(サンヨー)
JOYメカ1型
オリジナルソフト3本
定価 ¥106,800
特価 ¥64,000

合計特価 ¥171,800

MZ-1500セット

Aセット
MZ-1500 ¥89,800

NH14DH(ニデコ)
RGBケーブル
QD版ゲームパック
定価 ¥101,600
特価 ¥65,000

合計特価 ¥145,800

Bセット
MZ-1500 ¥89,800

TH14NM2G
(ナショナル)
RGBケーブル
QD版ゲームパック
定価 ¥66,600
特価 ¥39,000

合計特価 ¥119,800

FM New7セット

Bセット
FM New7 ¥99,800

C14-VC1(サンヨー)
モニターケーブル
データーレコーダー
オリジナルソフト5本
「RAM DISK」ソフト
定価 ¥125,300
特価 ¥65,000

合計特価 ¥159,800

Cセット
FM New7 ¥99,800

TH14NM2G
(ナショナル)または
TX12T1(ナショナル)
モニターケーブル
データーレコーダー
オリジナルソフト5本
「RAM DISK」ソフト
定価 ¥97,100
特価 ¥39,000

合計特価 ¥133,800

FM77セット

スペシャルセット
FM-77D2 ¥228,000

U-0021
(MB27307同等品)
モニターケーブル
3.5″版ゲームパック
3.5″フロッピーケース
定価 ¥159,100
特価 ¥65,000

合計特価 ¥281,800

Dセット
FM77D2 ¥228,000

TX-12M2
(ナショナル)
モニターケーブル
3.5″版ゲームパック
3.5″フロッピーケース
定価 ¥103,900
特価 ¥50,000

合計特価 ¥266,800



なんでもかんでもゲームパック

MZ-1500用　QD版 2枚
FM-77用　3.5″ディスク版

※本体をお買い上げの方にプレゼント、
非売品 内容は予告なく変更されます。

ツクモウルトラプレゼント

セール期間中MSXお買い上げの方にJoyメカ1型プレゼント! (V-10、HC-6、MLF-120、CF-2000、HB-55 大特価販売中)

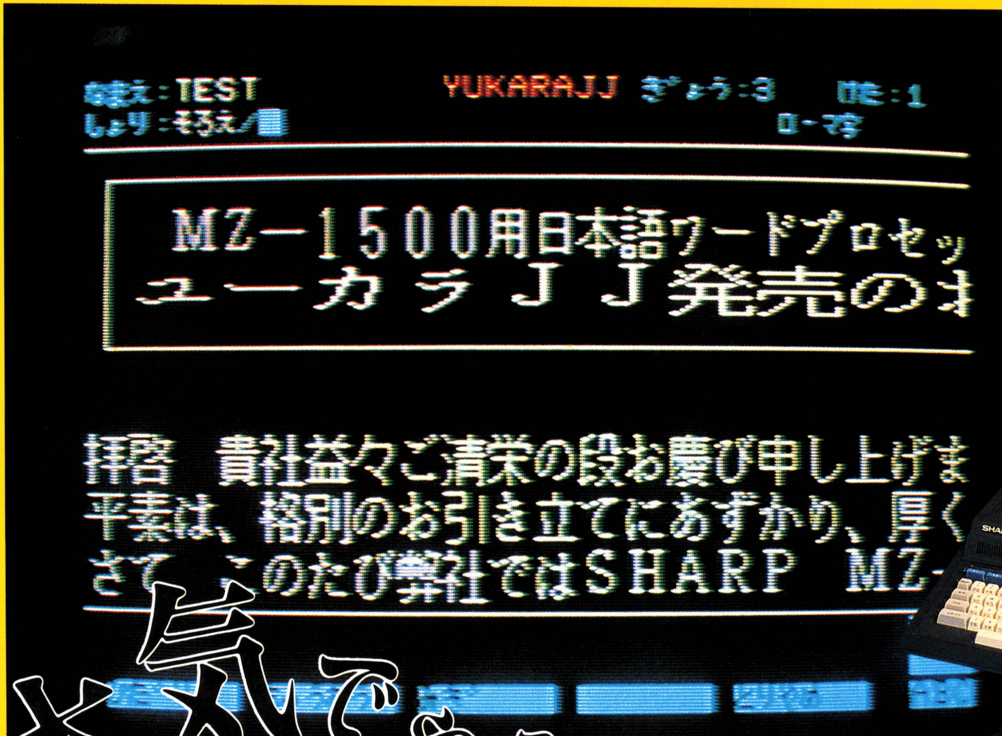
SHARP QD版

MZ-1500

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

¥12,800
ハイコストパフォーマンス





本気でやると本物がほしくなる!

1 文節変換、複合語変換を実現!!

辞書ROMには約8万語の熟語が登録されており、たとえば、

おきがるにおたちよりください
↓ ぶんせつ キーを2回押す
お気軽にお立ち寄りください

益々ご清栄の段お慶びもうしあげます。
↓ ぶんせつ キーを1回押す
益々ご清栄の段お慶び申し上げます。

と、かんたんに文節変換ができます。

また、経理事務所 健康診断書 などの複合語も簡単に変換できます。

(漢字ROMだけの場合は、単漢字変換でお使いになれます)

2 一括入力、連続変換方式

一度に19文字まで、まとめて読みを入力し、その後連続して漢字に変換できるから、入力効率がアップします。

3 高速処理を実現

新しい記憶装置QD(クイックディスク)対応。オートスタートで待ち時間はわずか8秒のハイスピードローディングを実現。また、プログラムはオールマシン語だから、すべての処理が高速で行われます。

4 操作はかんたん

すべての機能がファンクションキーで実行でき、画面と対話しながら文書作成していきますので、どなたでもラクラク操作。

5 通信機能でユーカラネットワーク

他のユーカラ、ユーカラJJと電話を使って文書のやりとりができ、ファクシミリ的な使い方ができます。(RS-232C、音響カプラ等必要です。)

その他特長

●かな・ローマ字・JISコードの3ウェイ入力●罫線・下線●倍角文字の表示・印刷●右・左・中央ぞろえ●行間・文字ピッチ指定●ヨコ書き・タテ書き印刷●文書イメージ表示●1文書50桁×60行(A4サイズ)がQD1枚に20文書

■作動プリンタ, SHARP／MZ-1P08・MZ-1P14 精工舎／GP-500Z ブラザー／M-1009Xなど

MZ-1500用簡易表計算プログラム

S・CALGO(エスカルコ)も同時発売!!

QD版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F
プロダクツ販売事業部 ☎03-456-4615
宮崎営業所 〒880宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンター
(専用)TEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

8月号 大好評発売中

毎月18日発売
定価530円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在――。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。





特集：パソコン実務利用への可能性を探る

■ゲームだけではもったいない…。まず身近かな仕事を
ビジネスソフト作成のポイントはこれだ！

■ビジネスソフト作成法
ファイル管理プログラムの活用

■MSXパソコンでビジネスに挑戦！
MSXが選ぶあなたの恋人

■PC-8801/8001/mkII 小企業のためのビジネスソフト
資金繰り表作成プログラム

■PC-6001mkII 6601あなたのお店の経営管理を診断
小売業の財務分析(比率分析)

MICOM SPECIAL COLOR

■CGは現実を"超えた"
レンズマンからプロ野球ニュースまでJCGLのCG

■まさにコンピュータ・ワールド
横浜こども科学館に見るビデオテックス

■もっと生命を見たい
ME(Medical Electronics)の世界

■ニューエンターテイメント
パソコンゲームの世界④＝ロールプレイング・シンドローム＝

■ロサンゼルス最新便り
米国マイコン・ショップ見学

ホビーコーナー

■宇宙戦艦エンタープライズ vs クリゴン帝国戦艦 宿命の対決
THE STAR TREK

■森くんのアニメーション
鏡の国のパラドックス

■暗号文を解読しジャルディの魔の手から乗組員を救出せよ
SPACE RESCUE M31

■地雷，UFO，ロボット戦車をやっつけて進め我らの月面車
「ムーンパトロール」必殺テクニック

入門コーナー

GAMINGへの招待
バックギャモン(VI)＝PC-8801 ROM-BASIC版への変更＝

あなたのプログラムテクニックに挑戦
BASIC基本問題集＝エラー処理ルーチンの活用＝

初歩から初級へ
BASIC活用ABC＝グラフィックス入門＝

あなたの質問にお答えする
Dr.ヒロのマイコン相談室

マシン語でゲームプログラムを作ろう
Z80マシン語プログラム入門⑧＝みつばちのコントロール

ビジネスコーナー

マイコンによる
COBOL入門⑳＝複数ファイルの取扱い＝

CG映像革命！現場ルポ **あの『レンズマン』を映像にしあげたJCGLとは？**

横浜こども科学館探訪記PartII **ニューメディア花ざかり！日本初のコンピュータ・システム**

MEは今，あらためて「健康の大切さ」を教えてくれる **コンピュータ社会におけるMEの現状を見る**

マイコンによる物理の世界 **物理学入門**＝はね返り係数・気柱の共鳴・百分率グラフ＝

主婦が使うとこうなった **マッキントッシュ・ユーザーレポート**

テクニカルコーナー

ぶ厚いマニュアルにさようなら！パソコンにマニュアル機能を追加する
UP UPシリーズ

高速化，スクリーンエディタ完全レポート
操作性を向上させるTSSインテリジェント端末の作成

世界のニュースをあなたのパソコンで！外付け装置なしでできる
RTTY受信

マシン語入門用ツール・スクリーン4分割機能つき
MZ-1500ディスアセンブラ

16ビットパソコンを使いこなそう
PC-9801E/F活用研究＝パソコンと上手につき合う方法＝

君のパソコンで作曲に挑戦
コンピュータ・ミュージックの世界

あなたもコンピュータグラフィックの世界へ
グラフィックテクニック入門

PC-9801シリーズ
拡張用256KRAMカード試用記

OS研究
UCSD P-System入門⑫

これであなたは，もう名ミュージシャン
マイコンMUSIC TOOL for MSX

BDS-Cプログラミング講座
実践C言語⑥

情報コーナー

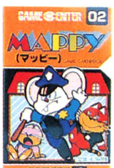
Commodore64 人気の秘密は何？
アイワデータレコーダ DR-1 登場

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111(大代)





PAC-MAN
〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY
〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！



Galaxian
〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP

〔ワープ&ワープ〕

2つの戦場をワープで移動!

2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング&バルーン〕

思わず熱中、大ピンチ!

ひょうきん王様がさらわれた!



RALLY-X

〔ラリーX〕

レーダーたよりに突っ走れ!

手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価=各4500円。 ■製造元/㈱ナムコ ■発売元/電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

絶賛発売中！

月刊「AudioVideo」は、今人気のビデオソフトを毎月特集、ビデオデッキ／ディスクプレーヤーの最新メカを詳しく紹介するビデオ・オーディオの専門誌です。
今月は、大特集としてLD vs VHDビデオディスクを徹底研究！現在発売中の将来ビデオ2方式を開発から応用、そして好評ディスクソフト／各社VHDプレーヤー一覧紹介を行なっています。ディスク大好き人間が折りなすインタビュー、ミステリーソフト解析まで面白記事満載！君も本屋さんで一冊、買って下さい。Dr. Dも月刊AudioVideoの愛読者の一人です。



8月号
AUGUST 8 1984
定価
600円
B5判
252ページ



ビデオ特集 満載！
- 夏休みイベント。東京ディズニーランドで花火を撮る！
- 突撃！ TV人気番組潜入レポート
——TBS「ザ・ベストテン」の舞台裏
- BGV、パフォーマンス実践編！
——ビデオキャンプのすすめ。お盆DE VIDEO
- シャープX1でスーパーインポーズをやろう
——「重戦機エルガイム」in「ブラックホール」!?
- LD vs VHDディスクプレーヤー
——ミステリーソフト／スターウォーズ他

ビデオソフト カラー紹介
- カタログビデオ／サーフィンビデオ他新作ソフトガイド

保存版特大折込み
- 美しく貼れる！ TV番組INDEXシール付
- ビルボード最新ヒットチャート
- カセットライブラリーカード

オーディオ特集
- ちょいと役立つアウトドアオーディオテクニック
——ヘッドホンステレオでの㊙メカ応用紹介

月刊 オーディオ ビデオ
Up Grade Your AV Life
AudioVideo





© (株)ナムコ

大好評発売中!!

ジョイスティック

ゼビウスの空中攻撃用兵器〝ザッパー〟と地表攻撃用兵器〝ブラスター〟を使い分けられる2トリガボタンを装備した本格的な製品です。右手、左手の逆転用スイッチや、クイック・タッチ感覚のボタン、業務用に準じた方向レバーなど、ハイグレードな仕様です。X1の他、MSXパソコンにも使えます。

トーロイド、タルケン、ゾシー、ギドスパリオ、ザカート、ジアラ、カピ、テラジ、ブラグザカート、ガルザカート、シオナイト、バキュラ、アンドアジェネシス、ブラグザ、ソルバルウ、バーラ、ガルバーラ、スペシャルフラグ、ゾルバグ、ログラム、デロータ、ドモグラム、ガルデロータ、ボザログラム、グロブダー、ソル、……………………………… フルキャラクター、フル画面、

そして神秘をX1にプログラムしました。 マイコンソフト

XEVIOUS FOR X1

for X1(要G-RAM)…ジョイスティック付5,900円〒350円
for X1(要G-RAM)………ソフトのみ4,300円〒300円
for X1D(ディスク)…ジョイスティック付7,500円〒350円
for X1D(ディスク)………ソフトのみ5,900円〒300円

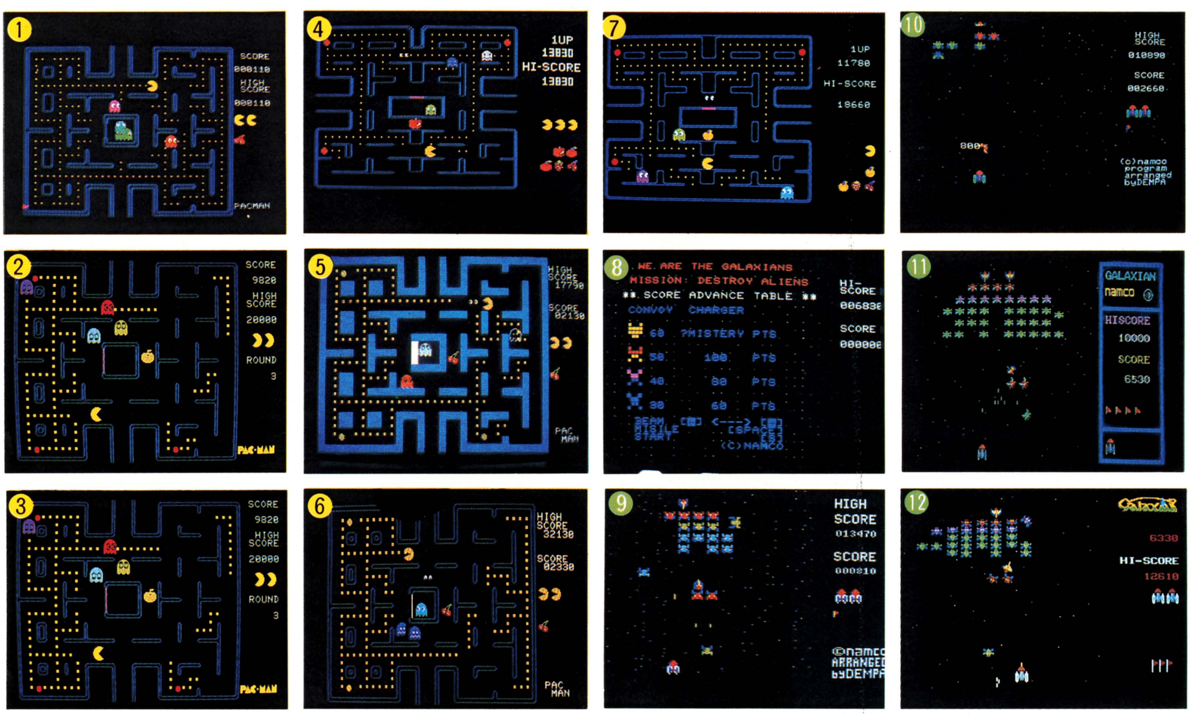
さすがのナムコ

遊 気

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。 ナムコ
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま

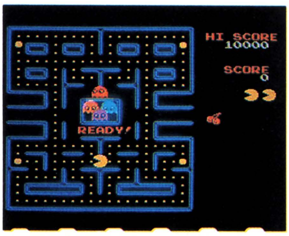
フロッピーVer.
新発売





①パックマンfor FM-7(テープ) 定価3,500円
①パックマンfor FM-77(3.5インチ) 定価5,800円
②パックマンfor MZ-700 PCG共用(テープ)
(1200/K/C(48K)) 定価3,000円
③パックマンfor MZ-1500(QD) 定価4,300円
④パックマンfor PC-6001mkII(テープ)
PC-6601 定価3,000円
⑤パックマンfor PC-8001mkII(テープ) 定価3,500円
⑥パックマンfor PC-8801/mkII(テープ) 定価3,500円
⑥パックマンfor PC-8801/mkII(5インチ) 定価5,800円
⑦パックマンfor X1(テープ) 定価3,500円
⑦パックマンfor X1D(3インチ) 定価5,800円
⑧ギャラクシアンfor MZ-700/1200(48K)(テープ) 定価3,000円
⑨ギャラクシアンfor PC-6001mkII(テープ) 定価3,000円
⑩ギャラクシアンfor PC-8001mkII(テープ) 定価3,500円
⑪ギャラクシアンfor PC-8801/mkII(テープ) 定価3,500円
⑪ギャラクシアンfor PC-8801/mkII(5インチ) 定価5,800円
⑫ギャラクシアンfor X1/C/CS/CK/D(テープ)定価3,500円
⑫ギャラクシアンfor X1D(3インチ) 定価5,800円



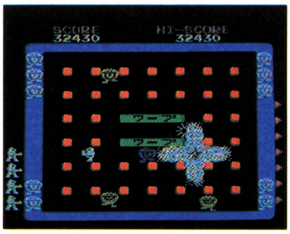


パックマン



byナムコ定価4,500円

迷路に並んだエサをどんどん食べる､パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

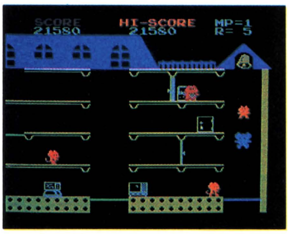


ワープ&ワープ

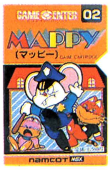


byナムコ 定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス!2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。



マッピー



byナムコ定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー!盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。



キング&バルーン



byナムコ 定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発!うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"



ギャラクシアン



byナムコ定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。



ラリーX

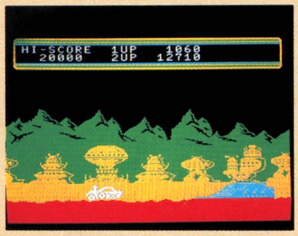


byナムコ 定価4,500円

迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

MADE BY PROFESSIONAL MSX GAME

MOON PATROL
ムーンパトロール





BY アイレム(株)

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め！

定価4,500円

EXERION
エクセリオン





BY ジャレコ(株)

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

定価4,500円

ギャラガ



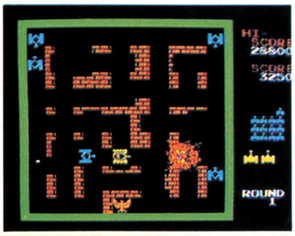


好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

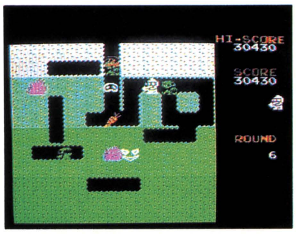
タンクバタリアン



9月初旬発売 by namco 定価4,500円

地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。

ディグダグ



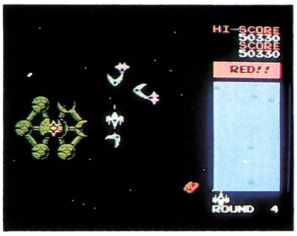


好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

ボスコニアン





好評発売中！

byナムコ 定価4,500円

360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

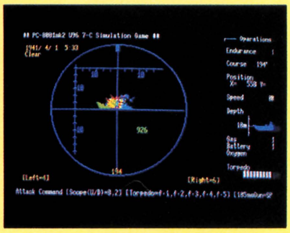
DEMPAオリジナル・ソフト



空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII/X-1 定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザー・コンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！



シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7/PC-8001mkII 定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフトお求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円，2本300円，3本400円，5本以上サービスです。

郵便はがき

141-

40円切手をお貼り下さい

（受取人）

東京都品川区
東五反田1－11－15

電波新聞社出版部

月刊マイコンBASICマガジン編集部行

25キャンペーン応募用⑨

ご住所（ふりがな） 〒・ 都・道 府・県

TEL — —

ご氏名（ふりがな） ・性別 男・女 ・年齢

●ご職業 1.学生 2.会社員 3.公務員 4.自由業 5.その他（ ）

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？（ 時間 分）

本誌を 毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？

1.ゲームを楽しむ 2.プログラミングの勉強

3.アイデアを得る 4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏　名		年令	才
住　所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

キリトリ線

読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」最終選考のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えました。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されたプログラムで，毎月，投票により選ばれたベスト・プログラムについて，本号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

本誌168～170ページをごらんください。各プログラムには，最終選考用のエントリーコードがつけられています。もっともよいと思うプログラムのコード番号をハガキに記入して，編集部に送ってください。

注1）エントリーコードは，型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

★　★　★

月刊マイコンBASICマガジン⑨愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体＿＿＿＿ ディスプレイ＿＿＿＿ その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿ ディスプレイ＿＿＿＿ その他＿＿＿＿

●希望する記事内容は……

①プログラム・テクニックでは〔　　〕 ②マイコン本体，周辺機器では〔　　〕 ③ソフトウエア紹介では(ビデオゲーム含む)〔　　〕

よいと思うプログラムの番号を各機種一つずつ選んで記入してください。

BJ		BL		FM		RX		J 1		J 2	
MS		M 5		MK		MB		M22		M55	
PA		P 6		P6II		P 8		P8II		P88	
SC		SM		X 1		HC		PB			

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

BJ　ベーシックマスターJr./LII2……日立
BL　ベーシックマスターLIII/MK5……日立
FM　FM7／8……富士通
RX　RX－78……バンダイ
J1　JR－100……松下
J2　JR－200……松下
MS　MSX：H1/FM－X/CF－2000/PASOPIA IQ/HB－55/PAXON/YIS－503……日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ
M5　M5……ソード・タカラ
MK　MZ－K/1200/700……シャープ
MB　MZ－80B/2000……シャープ
M22　MZ－2200……シャープ
M55　MZ－5500……シャープ
PA　PASOPIA(T)/5/7……東芝
P6　PC－6001……NEC
P6II　PC－6001mkII/6601……NEC
P8　PC－8001……NEC
P8II　PC－8001mkII……NEC
P88　PC－8801/mkII……NEC
SC　SC－3000……セガ・エンタープライゼス
SM　SMC－70/777……SONY
X1　X1/C/D……シャープ
HC　HC－20……エプソン
PB　PB－100……カシオ

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	51961	金額	※

加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	払込み	特殊 円

払込人住所氏名

※ （郵便番号　　　　）

■読者整理番号

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	51961

加入者名	株式会社 電波新聞社

金額 ※

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ—80 活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC—6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ—2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03—445—6111	関東総局	0273—26—3206	神戸支局	078—391—5885
大阪本社	06—203—3361	静岡支局	0542—54—6405	広島支局	082—228—5581
西部本社	092—431—7411	新潟支局	0252—45—2526	高松支局	0878—61—3111
名古屋支局	052—261—4541	松本支局	0263—36—2266	下関支局	0832—67—7478
札幌支局	011—641—5591	金沢支局	0762—63—8661	熊本支局	096—380—7500
仙台支局	0222—27—7211	京都支局	075—221—8021	鹿児島支局	0992—26—3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	¥ 14,400	マ　イ　コ　ン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,560
季刊ＯＡ情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		ＯＡパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る― 定価 630 円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,200 円 〒105円

音と映像のクリエイト マガジン
月刊 **AudioVideo** 定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコン BASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購 読 申 込 書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先 住所 □□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先 貴名　㊞		才	男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

マイコンBASICマガジン 9月号目次

特別企画：パソコンの方言をマスターしよう。移植テクニック大作戦その㉖

デバグ完全マスター法……27
Dr. Dのマシン語寺子屋……33
全国ショップガイド……38
あくせすROOM……39
BASIC MAGAZINE HOT INFORMATION……40

特選パソコン・ソフト……

APPLE II	LORES RUNNER	走れ！走れ！ひたすら走ってみるのはどうかな？	高橋　光雄	52
BM-Jr/L II 2	DRACULA	ドラキュラの館に侵入。さてあなたは脱出できるか？	森　巧尚	55
	4Dーアステロイド	ハイリゾレーションの宇宙戦闘ゲームです	市村　哲	57
BM-L III/MK5	BATTING GAMEパート2	第1球投げました！タイミングよくバットを振ってみよう	信太　昌義	59
	RUN	盗みに入ったのはいいけれど、どうやって外に出るの？	カプリコーン	61
C1	フルーツ・パニック	フルーツを食べに来るカラスをズドーン!!と撃て	きむらく〜ん	64
コモドール64	ニャン太	冷凍庫の中でニャン太は魚を食べるのですが	楠　三紀雄	65
FM-7/77	あなたは名探偵？	プラットホームで犯人捜し。はて、どれが本当の犯人かな？	井原　靖信	67
	チャンネルチェンジ	エイリアンの妨害をふり切ってテレビのチャンネルを切換えよう！	竜　之　介	69
FP-1000/1100	大相撲・けいこ場編	ハッケヨイ、ノコッタ！親方がにらんでるゾ！	岡　真人	72
JR-100	SPACE SHUTTLE GAME	ピッピッ！こちらNASA。敵の攻撃あり！	木村　浩二	74
	編 & 影	編と影がカセットを取りに行く。しかしエイリアンがじゃまして	福島　寿之	76
JR-200	FIRE！FIRE！FIRE！	さあ大変！工場が火事になりました。バケツの水で消してください!!	沢井　孝宏	78
	MOBILE SUIT	ここは宇宙の荒野です。モビルスーツのガンマンが撃ち合いを始めました	RANRAN	80
M-5	SKY DIVING	ヒューン!!パシャパシャ！目標物をカメラに収めよ!!	山崎　幸信	82
	あかずのふみきり	カン！カン！しまった、時間がない。あせってふみきりを渡ります	半田　吉彦	85
MAXMACHINE	MAXオリンピック	ガンバレ日本!!優勝はキミの腕しだいだ	イカンガーと40人のラッシャー木村	88
MSX	移植版　鳥	上昇気流に乗った鳥がエサを求めて飛んで行きます	立岡　智	89
	BOUND RESCUE	ビル火災!!飛び降りる人をうまく救えるか	小川　象治	90
MULTI8	MULTIャンガンバレ	エイリアンをはしごの下で待ちかまえる。エイッ!!	高橋　浩明	92
MZ-K/1200/700	ELEPHANT ATTACK	ジャングルの奥深くまよいこんだ君の運命は？	前川洋一郎	94
	編集長のおできをつぶせ	さあ大変、編集長のからだは、おできだらけ！	へのへのへ太郎	96
	アリとキリギリス2	君は、働きもののアリさんになれるか？	石尾　光希	98
MZ-1500	PHOISER	2つのテレビ局の視聴率競いが戦争に!!	ウイングマン	100
MZ-80B/2000/2200	ALICE IN HALL	鍵を受けとったALICEがへやを出てみると	芦高　恵美	102
	NASUNO YOICHI	君は那須与一に変身！うまく扇をねらえるかな？	MAXXON	105
	HIROPON	さあ、宝物を掘り当てられるか？	上口　幸夫	107
MZ-2200	MOON FEATHER	低空・高空飛行で敵の基地をやっつけろ	秋根　昌秋	110
MZ-5500	ホワイトホール	ブラックホールならぬホワイトホールに飛び込んだあなたは	埼玉県人	112
PASOPIA(T)/5	移移版　メビウス	岩をくだき山をけずって、どこまで飛べるかを競います	21316 I 1	113
PASOPIA 7	PHOTO	カシャ、カシャ！おなじみのキャラクタをカメラでキャッチしましょう！	EF－58	114
PC-6001/mk II/6601	TIME UP RACER	速い速い！君もタイム・レースに挑戦だ！	吉田　敏博	116
	BIKE RACING	車を追い込せ！ゴールを目指せ！	池田　昌弘	118
PC-6001mk II/6601	どっちがどっち？	アイデアばつぐん！目をはなさずに—	坂本かずや	120
PC-8001/mk II	MELHEN	まさしくメルヘン！ここは○○の海岸です	加藤　正行	122
	CRANE LABOR	海底に沈んだブロックをひきあげろ	榊　芳輝	123
PC-8001mk II	モグラの反乱	モグラとはいつもたたかれ役ではないのです	UWFソフト日本支部・渡辺康宏	125
PC-8801/mk II	LOAD LENGER	敵の戦闘機を盗み出せ！	中島　義文	127
PC-9801/E/F	移植版・スーパー誘導ミサイル	5、4、3、2、1、ズドーン!!目的地までたどり着けるか？	ペン太くん	129
ぴゅう太	四次元パイロット	グアーン、慣性飛行が決めてのゲーム	ミッシェル住友	130
RX-78	コン虫採集ゲーム	赤、黄、緑のチョウをつかまえに行く。パサーッ！	きむらく〜ん	132
S1	秘密兵器ソーラーシステム	強敵現わる!!秘密兵器ソーラーシステムの登場です	ホワイトエンゼル	133
SC-3000	NINJA	火炎の術!!おっと危ない、それっ手裏剣をくらえ!!	山田　武蔵	135
	PIK BOY	え〜と、地図をたよりに迷路に入り姫を救い出すのです	清水ランジェリー	136
SMC-777	移植版・PANEL GAME	ハッハッハッと変わる通路にとまどって、ぶじにゴールへ！	平林　明	138
VIC-1001	ラーメン屋ゲーム	へい、お待ち!!え〜と、つぎのお客さんは？ギャッ!!ブタが	小野　光昭	139
X1	スペース バリケード	ヒュンヒューンとバリケードが君の行く手をじゃましてくるぞ	山崎　雅士	141
	ピルプ君	お〜い、早く助けてくれよ〜！と編集長が助けを求める	川崎　雄一	143
ZX-81	OKANOアタック	謎のインベーダOKANO(？)を倒せ	水原　則之	145
HC-20	移植版・ランディングシミュレーション	ホラホラ、乱気流に気をつけて！	ワイズマン	146
JR-800	ベーマガ壊滅ゲーム	石を投げられる編集部のメンメン	休場　優憲	147
PC-8201	ACLM-82バージョン	ピピッ、模様をえがいて敵機をやっつける	青二才　晃	148
FX-702P	異世界ファリナ	すごい!!待望のロール・プレイングゲームです	SOFT NKMR	149
PASOPIAmini	ポケコン対抗つなひき	オーエス！ちょっと変わったスポーツ・ゲーム	保苅　一志	151
PB-100	おばけハンター	わらじをはこうとオバケがピョン！ピョン！	附中2A(2)	152
	ホッチキス	パチ、パチ。紙をとじてしおりをつくります	水口　文哉	153
PC-1245	カビカビ	カビ魔人の手から、君のパンを守れ	佐柳　隆行	154
PC-1500	インドのヘビつかい	ピーヒャラピー、ヘビの好きな音色はどれかな？	川合　史浩	155
PC-2001	バクダンアタック	ズドド〜ン!!バクダン持って敵攻撃だ。もちろんやられることも	よろずやよつや	156

実用プログラム・コーナー

FM-7/77	水の電気分解	さあ、君の好きな理科のお勉強です	井口　和幸	158
MZ-K/1200/700	あなたの健康管理	君も健康管理を忘れずに	村田　正	160
X1	DEFCHR-PC	PC-8001の移植が簡単	大伴　俊夫	163
PC-1245	タイプライター	君のプリンタをより活用するために	猫　亜	164
FX-702P	ざ・年代暗記	ゆううつな試験勉強もこれでOK！	高橋　利行	165

©マイコンBASICマガジン９月号
第３巻　第９号
昭和59年８月25日印刷
昭和59年９月１日発行
特別定価　350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田１－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その26

デバグ完全マスター法の巻

出演 Dr.D：おなじみのデバッグ博士
影：有名な影の声
編：少しはマイコンがわかる編集部員
編集長：中年ながらマイコンをマスターしようとガンバッテいる

ここはしめ切りま近の編集部。今Dr.Dと影が，投稿プログラムの最終チェックをしている。

Dr.D：う～む，今月はこのX１用「カプトン」を例題にして，移植テクをやろうか。リストに多少ムダがあるから，プログラム改造大作戦でもやろう。

影：(ゼビウスをやっている)えっ，ん，そうしよう!!(ドカーン!!(やられた音))

Dr.D：こら，聞いとるのか！ ところで影君，暑いから飲み物を買ってきてくれんかな？ このゲームをやらせてあげるからどうじゃ？

影：行ってきま～す!!（飲み物を買いに行った）

Dr.D：しかし暑いな！（**事故１**：冷房が効いていなかったこと)，さて早めに仕上げるとするか。カタカタカタ……。

影：Dr.，買ってきたぞ!!

Dr.D：わかった，今行く！ では消されないうちにSAVEと――ガァ……(**事故２**：投稿されたテープに改造したプログラムをSAVEした。すなわち元のプログラムは消えてしまったのだ)。

影：お～い，Dr.!! 早くやろうよ!!(なんと手に持っていたのは……)。

Dr.D：ありがとう！ ゴクゴク……。な，なんだこれはムニャムニャ，眠くなってきたな……少し休むとするか（グー…ねむってしまった)(**事故３**：影さんが買ってきたのはお酒だった!!)。

編：(電話応対中)ハイ！ もしもし，ここはこうやって，ああやって，こうやるとエラーは消えますよ！(ガチャン！ リーン…のくり返しであった…)

あっ，いけない。移植テクの原稿を取りに行かなければ！（マイコン・ルームへ向かう)。

編：ガチャッ！(ドアの音)。Dr.，移植テクの原稿できましたか!!(Dr.D：グー……)。

あれ，なぜ寝てるの？

影：さあ，さっきDr.がX１を使ってぶつぶつ言ってたけど。

編：そうか，X１のプログラムか。いちおうリストと写真をとらなくちゃ。RUN!! 20行：SYNTAX ERROR!! ギャーッ，LOADし直すしかないな。LOAD！…RUN!! ピーッ20行：SYNTAX ERROR!! Dr.，おきてください，ERRORですよ！

影：ああ，それねDr.がさっき改造といってプログラムをいじってたよ。

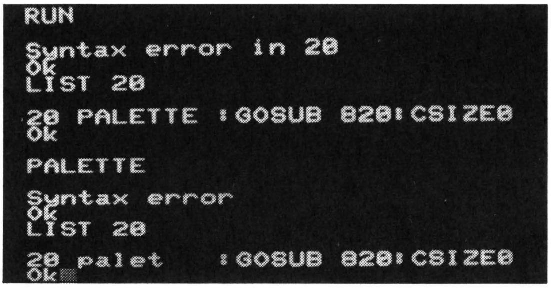
編：えっ，Dr.はデバッグ作業をしてなかったの!?(**事故４**：Dr.はプログラムが正常に動くか確認していなかった)。Dr.は起きないし，プログラムはバグがあるし，どうしよう。問い合わせの電話もかかってきているというのに。しかたない，今月は全員でバグ退治をしよう!!

●ガンバレ編集部

編：まずリストをプリンタに出力してと，LLIST！ガガガ…バリッ(リスト用紙を切り取った音)。そして，RUN！と20行 SYNTAX ERROR(**写真１**)。

編集長：この三つの命令のうちどれかが**打ちま違い**なんだ。さっそく，行番号を取って確かめてみようか。PALETTE：GOSUB820：CSIZE0リターン！ SYNTAX ERROR!!

編：最初のPALETTEから調べてみようよ。PA



《写真1》シンタックス・エラーは文法上の誤りです



《写真2》CGEN命令をマスターしよう

LETTEリターン！ SYNTAX ERROR！

編集長：なるほど，PALETTEが悪かったんだ。影君，マニュアルを調べてくれ！

影：えーとー，PALETっていうのはあるけどPALETTEはないよ！

編：どっちもパレットと読むから，Dr.がつづりをま違えたんだ。PALETリターン！ OK!! ほら，OKがでたぞ!!

編集長：ここにあったS1のマニュアルにはPALETTEと書いてあるぞ。Dr.は最近S1ばかり使ってたから，それでま違えたんだね。

編：では20行を直して，RUN!! ピーッ，○△□×÷+……あれっ？ 変なキャラクタがでてきたぞ!! LIST!! ○△□×÷×○……あっ，リストまでおかしい！ 暴走したのかな？ 影さん，マニュアル調べてみて。

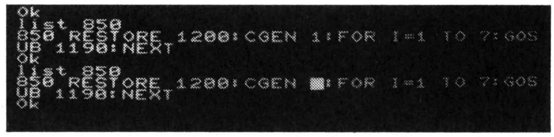
影：うーん，パラパラパラ（調べている），ないよ!!

編集長：うむ，仕方ない。シャープさんに電話だ!! あっ，もしもし！ **キャラクタが暴走したようにおかしい**んですけど，どうやれば直るんですか？

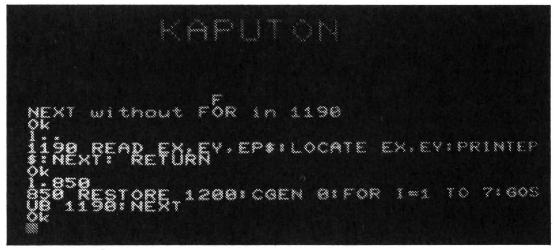
シャープ：**CGEN0を実行**してください。たぶん**X1のPCGを使っている時にエラーが出たので，通常のキャラクタの代わりにPCGのキャラクタが選択されて，それでおかしな文字が出た**のだと思います。

影：あった！ CGEN命令か。普通のキャラクタと自分で作ったキャラクタのどっちかを選ぶ命令だって!!

編：CGEN0!! OK。あっ，直った。ふたたびR



《写真3》CGEN0を指定します



《写真4》FOR～NEXTは必ず対で使います

UN！ ○×△□÷…（エラー・メッセージまで変な文字）まただ！ CGEN0!! えーと，L．リターン！ 1190……NEXT：RETURNか。1190行のどっかがエラーなんだ（**写真2**）。たしかDrは，**NEXTやRETURNのま違いでよくエラーになる**といってたな。1180行は1190行と関係なさそうだし，すると1190行へジャンプしているか所を見つければいいんだ。よし，LIST！ えーと，GOTOかGOSUBの1190行は……？

編集長：850行にGOSUB1190があるぞ。それにCGEN1もある。さっきシャープさんから教わったように，CGEN0としてエラー・メッセージを出してみたら，何かわかるんじゃないかな？

編：さすが編集長！ では850 CGEN0：……リターン！（**写真3**） RUN!! ピーッ，**1190行 NEXT WITHOUT FOR**（**写真4**）。影君，マニュアル！

影：ほい！ えーと**FOR文がないのにNEXT文を使った**って書いてあるぞ。

編：850行でFOR I＝1 TO 7ってあるから，正しいんじゃないのかな？ わかんないなあ！

編集長：Dr.をおこすしかないな。影君，D作戦開始!!

影：ほい！ バシャ（バケツの中の水をDr.の頭にかけた音。Dr.は暑いとオーバ・ヒートするのでこの方法が用いられる。対Dr.用のD作戦という）。

Dr.D：アヘー！ ジュー！（Dr.の頭から湯気が出た音。水がDr.の頭から熱をうばい正常になった）。ああ，よく寝たわい。ん？ 体がずぶぬれじゃな！

編集長：Dr.目覚めましたか？ 大切な移植テクの相談の最中に寝てないでくださいよ！

Dr.D：あっ，すまんすまん！ こらっ，影！ わしはさっき飲み物を買ってこいと言ったが，酒を買ってこいとは言わなかったぞ!!

編：まあまあDr.おこらないで! それよりこのプログラム，何とかしてください。

Dr.D：ああ，すまんすまん。どれどれ？ ＮＥＸＴ ＷＩＴＨＯＵＴ ＦＯＲか。これはＮＥＸＴが余計だったり，ＦＯＲ～ＮＥＸＴのループからＧＯＴＯやＧＯＳＵＢでおかしな所に飛び出したりした時に出るんだ。

こんな時は**ＧＯＴＯ，ＧＯＳＵＢ文が適正な飛び先へいってないか，ＦＯＲ～ＮＥＸＴの変数名等に誤りがないか，無理な飛び出し（ＩＦ文等を使って複数のＮＥＸＴがＦＯＲに対応している時。ただしエラーになる機種とならない機種がある）はしていないか，ＮＥＸＴ Ｉ，Ｊ等の省略形を使ったりしていないかを調べるといい。**

編集長：そのとおりですが，結局このエラーを直すにはどこを変えればいいんですか？

Dr.D：う～む，これは850行のＦＯＲのつぎにＧＯＳＵＢで1190行へ，そこでＮＥＸＴが切れている。ＧＯＳＵＢのサブルーチンからＮＥＸＴで帰ろうとしているからエラーになったのではないかな。そこで，とりあえず1190行のＮＥＸＴを取ってみよう。850行にＮＥＸＴがあるから，ＦＯＲ～ＮＥＸＴの間にＧＯＳＵＢ～ＲＥＴＵＲＮという形にするんだ。

影：でもDr.がいじったらバグが出たんだから，Dr.が悪いんでしょ!

Dr.D：ワシもま違うことがあるが，デバグする前に呼んだのは影君ではないのかね？

編集長：まあまあ，おちついて! 時間がないんで，先に進んでください。

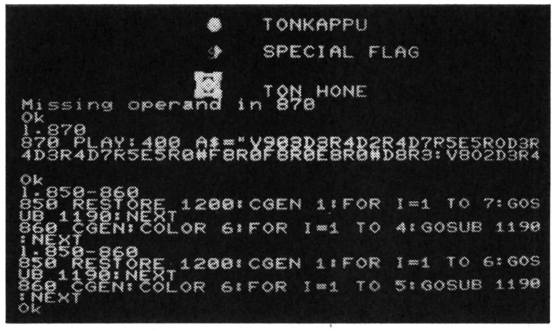
Dr.D：わかった，先に進もう。1190行のＮＥＸＴを消して，ＲＵＮ!! **1190行OUT OF DATA**（**写真5**）。

影：Dr.直しかたがま違ってたんじゃないの？

Dr.D：いや，これはＤＡＴＡが足りないというエラーだから違うな。このエラーは，主に**ＤＡＴＡ文中のデータが少ない時，ＤＡＴＡ文のある行数が増えたり，ＲＥＳＴＯＲＥ文がなかったりした時におこる。**



《写真5》データの打ちま違いに注意



《写真6》パラメータの必要な命令に指定がありません

また，**データは数値か文字のいずれかだが，読み込む際に変数の型が合わなかったりすると，別のエラーになることもある。**1190行はデータを読み込んで表示するサブルーチンだが，ここがエラーだからといってこの行にま違いがあるわけではないんだ。この行を何回ＧＯＳＵＢしているかが問題だから，850行と860行のＦＯＲ～ＮＥＸＴの回数を直せばいいだろう。

編：その前に，さっき850行をＣＧＥＮ０に変えてるから，ＣＧＥＮ１に直さないとね。

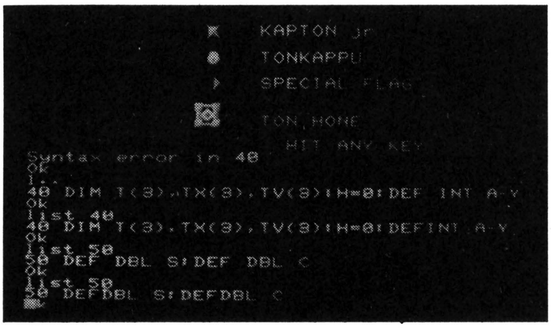
Dr.D：そうか，わかった。では直してと，ん？ 850行と860行のどちらかが誤りなのかな？ ＰＲＩＮＴ Ｉリターン!! ７だね。Ｉが７でエラーなんだから，850行のＦＯＲ Ｉ＝１ ＴＯ ７の７を６としようか。よし，ＲＵＮ!! **870行 MISSING OPERAND**（**写真6**）。

影：またエラーだ。Dr.はさっきから何をしていたんだろう？ 無理に改造なんかするからさ!

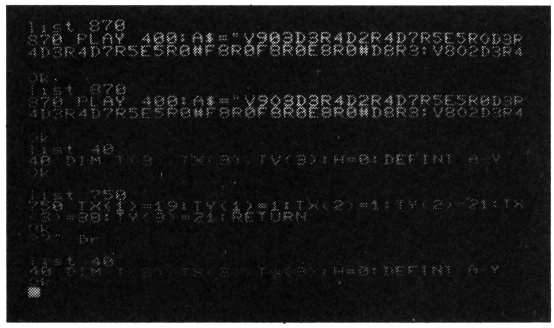
Dr.D：うるさい!! 現にこうやってデバッグして動いてきてるし，もうすぐ直るんだ。影君ひっこんでなさい!

編：ところで，画面は説明のようですけど，一番上の行のわけのわからない文字列は何ですか？

Dr.D：そういえば改造する前は，こんなではなかったな。そうか，860行と850行をま違えたのだ。**データはＸ座標，Ｙ座標，文字列の順だが，1200行はＡやＢといったわけのわからん文字，すなわちＰＣＧの時のキャラクタが入っているんだ。そして1210行以降は，説明の為の単語だ。前者はＰＣＧキャラ，後者はノーマル・キャラだ。この順序でデータを読むが，ノーマル・キャラの一部をＰＣＧキャラとして読んだからいけなかったのだ。**850行の７は６で，860行の６が５なんだ。この２行とも，ＣＧＥＮ命令がある事にもっと早く気付くべきだったな。すまん



《写真７》よーく確認してごらん！



《写真８》エラーはその行だけとは限りません！

すまん!!

一同：ジローッ

Dr.D：タラーッ(ひや汗)。ところで870行なんだが，ん？　ＰＬＡＹ文の後に400行がついているな。ん？400行ではないな。これはＰＬＡＹ　400：Ａ＄＝……だろう。870行がＳＹＮＴＡＸ　ＥＲＲＯＲでないのは〝：〟以下がＰＬＡＹ文の演奏データとして見なされたからだ。では直してと，ＲＵＮ!!

40行　ＳＹＮＴＡＸ　ＥＲＲＯＲ!!(写真７)

Dr.D：ハハハハ…(笑ってごまかしている)。

一同：ジローッ

Dr.D：ダラダラ(汗が出る)。こっ，これはだなあ??わかりやすいようにスペースを入れたんだが，**ＤＥＦＩＮＴという命令はひとつながりなので，ＤＥＦとＩＮＴをはなすとＤＥＦが数式定義文，ＩＮＴが整数化の関数と見られてエラーになるんだ。一見ＤＥＦ～文はＤＥＦとＤＢＬ，ＳＮＧ，ＩＮＴ等と組み合わせたように見えるが，ひと続きの命令なんじゃよ!!**

編：ということは，50行のＤＥＦ　ＤＢＬもＤＥＦＤＢＬにしなければなりませんね。

Dr.D：そのとおりだ。ところで通常はＤＥＦＩＮＴで整数型にしてスピードを速くするが，面積やＳＩＮ，ＣＯＳ等単精度を使う必要のある変数は，ＤＥＦＳＮＧやＤＥＦＤＢＬにしとかないと，計算の結果がおかしくなって面クリア等の処理が正常に行われない場合があるから気をつけたまえ。ＲＵＮ!!　おおっ，みごとに動いたぞ!!

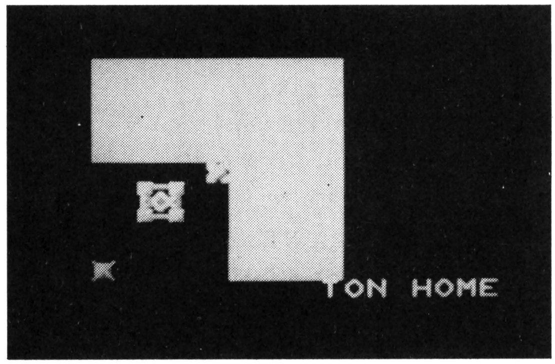
一同：バンザイ!!

こうしてDr.の名誉はとりもどされたかに見えた。しかし……

影：Dr.，さっきと音が違うようだけど……。

Dr.D：ん？　ＥＲＲＯＲがでないから，いいではないか！　まてよ，870行を見てみるか(**写真８**)。

870　ＰＬＡＹ　400：Ａ＄＝〝Ｖ903…〟おかしい。



《写真９》カプトンのゲーム画面

ＰＬＡＹ文等のデータはま違いやすいから，Ｏと０，Ｉと１や大文字，小文字等に注意しなくてはならんぞ。Ｘ１はＰＬＡＹ文中のデータに誤りがあってもエラーにならずその部分を無視するが，他機種ではエラーになるからな。

編集長：Dr.，40行のＤＩＭ文でＴ(３)，ＴＸ(３)ときてるなら，つぎはＴＶ(３)じゃなくてＴＹ(３)じゃないんですか？

編：そういえば750行等は，ＴＹ(３)を使ってますけど。

Dr.D：う～む，そのようだな。Ｘ１ではＤＩＭ文で宣言されなくても，配列変数はカッコの中が10まで使えるようになっている。ＦＭや他機種では８までだろう，だから40行のＤＩＭ文は不要なんだ。プログラムをわかりやすくするために，入れたとでも思ってもらおうか。

新しくプログラムでＴＹ(３)等とやってエラーがでないのはわかったろうが，ＴＹ(Ｉ)だとそうはいかんぞ。Ｉが１～10の変数(機種によっては０～８)，またはＤＩＭ文で宣言された範囲ならいいが，この範囲をこえるとエラーになる。**ＴＹ(Ｉ)等を含む行でＳＵＢＳＣＲＩＰＴ　ＯＵＴ　ＯＦ　ＲＡＮＧＥがでたら，その行はあっていて，他の行でのＩの計算式に問題がある場合が多いのだ。**

そしてこの種のエラーが，電話の質問の大部分と

なっているんだな。

ぶじ完成し，４人はゲームに夢中になった。

●まとめ

1．エラーが出たらその行を見て，エラー・メッセージの内容を理解する。

2．エラーの発生した命令がま違ってなかったら，その命令に関する変数，パラメータ等が他の行でま違っていないかを見る。

Dr.D：エラーの行が元のリストと全く同じでも，他がま違っているためにエラーになるケースが多いので，そのへんをよーく見直す必要があるぞ。これでエラーはなくなるはずだ。諸君の健闘をいのる。

X1/C/D用 カ プ ト ン

by 仏のじんじゃあ

ストーリー

あなたは，トン・ホーム村のカプトンです。

ある日，あなたは遊びほうけていたら，道に迷ってしまいました。さあカプトンを操作して，トン・ホーム村をさがしましょう。

しかし，カプトンの天敵のトン・カップが３匹います。あなたは，ぶじにトン・ホームに帰れるでしょうか？

遊びかた

カプトンを[8][2][4][6]で上下左右に操作し，[1]でカプトンJr.を出し，[3]でトン・カップ，スペシャル・フラッグ，トン・ホームをバシシしてしまいましょう。面クリアは，トン・ホームを囲んだときです。ゲーム・オーバーは，自分が０になったときです。

テクニック

とにかく小さく，トン・ホームを囲んでください。それとトン・ホームは，初め少しの時間だけ見えます。

バシシした中にトン・ホームがあったときには，赤くフラッシュします。

それとまん中を黄色でバシシした後で，ある部分を黒でバシシすると，スペシャル・フラッグがでます。これの上を通ると，自分が１匹ふえて，5000点ふえます。

面をクリアするごとにボーナスがでますが，高得点を目指すのは難しいです。

デバッグされていないカプトンのプログラム・リスト

```
5 READY
10 CLICKOFF:GOSUB1070
20 PALETTE :GOSUB 820:CSIZE0
30 COLOR7
40 DIM T(3),TX(3),TV(3):H=0:DEF INT A-Y
50 DEF DBL S:DEF DBL C
60 SC=0:RO=200:LE=3:CLS4
70 CLS:CGEN1:X=19:Y=10:JR=0:HOX=INT(RND(1)*37+1):HOY=INT(RND(1)*20+1):FLX=INT(RN
D(1)*38):FLY=INT(RND(1)*20)
80 GOSUB 750
90 FLAG=1:LINE(0,0)-(319,7),PSET,1,BF
100 FORI=1TO3:LOCATETX(I),TY(I):PRINT"G":NEXT
110 CGEN:LOCATE19,10:PRINT"READY!":PAUSE9:CGEN1
120 CGEN1:LOCATEHOX,HOY:PRINT"AB":LOCATE HOX,HOY+1:PRINT"CD":FORI=0TORO:NEXT:LOC
ATEHOX,HOY:PRINT"  ":LOCATEHOX,HOY+1:PRINT"  "
130 CLS:CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT"F":TIME=0:RO=RO-20:IF RO<20 THEN RO=20
140 K=STICK(0):CGEN 1:IF C=1 THEN C=0:LINE(0,0)-(319,192),PSET,BF,HEXCHR$("0000A
A0000AA"):COLOR,4:PAUSE1:COLOR,0:IF RO<150 THEN CLS4:GOTO 760 ELSE CLS4:GOTO 70
150 XX=((K=4)-(K=6)):YY=((K=8)-(K=2))
160 IFX+XX>38 OR X+XX<0 THEN XX=0
170 IFY+YY>23 OR Y+YY<1 THEN YY=0
180 CH$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY)
190 IF CH$="T" THEN 390
200 IF CH$="E" THEN XX=0:YY=0
210 IF CH$="H" THEN TEMPO7000: PLAY"V15O7C4DEFGAB:V15O7C4DEFGABO3:V15O7C4DEFGABO
3":IF RND(1)>.5 THEN LE=LE+1 ELSE SC=SC+5000
220 LOCATE X,Y:PRINT" ":X=X+XX:Y=Y+YY
230 LOCATE X,Y:PRINT"F"
240 IF K=1 AND JR=0 THEN GOSUB 470
250 IF K=3AND JR=1 THEN SC=SC+10:GOSUB 500
260 LINE(1,194)-(RO-TIME,194),PSET,2:PSET(RO-TIME+1,194,0):IF RO-TIME=<0 THEN GO
TO 390
270 FORI=1TO3:CGEN1
280 IF RND(1)>.5 THEN QX=SGN(X-TX(I)):QY=SGN(Y-TY(I)) ELSE QX=0:QY=0
290 IF TX(I)+QX>38 OR TX(I)+QX<0 THEN QX=0
300 IF TY(I)+QY>23 OR TY(I)+QY<1 THEN QY=0
310 CH$=CHARACTER$(TX(I)+QX,TY(I)+QY)
320 IF CH$="F" AND C=0 THEN LOCATE TX(I)+QX,TY(I)+QY:PRINT"G":GOTO 390
330 IF CH$="E" OR CH$="G" THEN QX=0:QY=0
340 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT" ":TX(I)=TX(I)+QX:TY(I)=TY(I)+QY
350 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"G"
360 NEXT
370 CGEN:LOCATE 1,0:PRINTUSING"1UP ######## HI-SCORE ######## LEFT ##";SC;H;LE-1
380 GOTO 140
390 CGEN1:LOCATE  HOX,HOY:PRINT"AB":LOCATEHOX,HOY+1:PRINT"CD":CGEN
400 CGEN:LOCATE 10,10:PRINT"YOU WIN":TEMPO300:PLAY"O8"+A$:TEMPO400:PLAYA$+"O3"
410 LE=LE-1:IF LE<>0 THEN GOSUB750:GOTO 70
420 CLS:LOCATE 10,10:COLOR6:PRINT"GAME OVER"
430 COLOR7:IF H<SC THEN H=SC
440 KEY0,""
450 LOCATE 10,13:PRINT"HIT ANY KEY"
460 IF INKEY$<>"" THEN 60 ELSE 460
470 JX=X:JY=Y:Y=Y+1:IF Y>22 THEN Y=20
480 JR=1
490 LOCATE JX,JY:PRINT"E":RETURN
500 IF JX>X THEN VX=JX*8+6:WX=X*8+6 ELSE VX=X*8+6:WX=JX*8+6
510 IF JY>Y THEN VY=JY*8+6:WY=Y*8+6  ELSE VY=Y*8+6:WY=JY*8+6
520 PO=POINT((X*8+JX*8)/2,(Y*8+JY*8)/2)
530 IF PO=0 THEN PO=4:GOTO 550
540 IF PO=4 THEN PO=6 ELSE PO=0
550 LINE(WX,WY)-(VX,VY),PSET,PO,BF
560 IF JX>X THEN VX=JX:WX=X ELSE VX=X:WX=JX
570 IF JY>Y THEN VY=JY:WY=Y ELSE VY=Y:WY=JY
580 FORI=1TO3
590 IF (WX<=TX(I) AND VX=>TX(I)) AND (WY<=TY(I) AND VY=>TY(I)) THEN LOCATE TX(I)
,TY(I):PRINT" ":TX(I)=1:TY(I)=1:SC=SC+50:TEMPO300:PLAY"v11o3C1D1"
600 NEXT
```

```
610 IF ((WX<=HOX) AND (VX=>HOX) AND (WY<=HOY) AND (VY=>HOY)) THEN COLOR,2:COLOR,
0
620 IF ((WX<=HOX) AND (VX=>HOX) AND (WY<=HOY) AND (VY=>HOY)) AND ABS(X-JX)<5 AND
 ABS(Y-JY)<5 THEN LOCATE HOX,HOY:PRINT"AB":LOCATE HOX,HOY+1:PRINT"CD":GOSUB 670
630 IF ((WX<=FLX) AND (VX=>FLX) AND (WY<=FLY) AND (VY=>FLY)) AND FLAG=1 AND PO=0
 THEN LOCATE FLX,FLY:PRINT"H":SC=SC+1000:TIME=0:FLAG=0:PLAY"DFEGABDFEGCB"
640 LINE(RO-TIME,194)-(319,194),PSET,0
650 LOCATE JX,JY:PRINT" "
660 JR=0:RETURN
670 CGEN:LOCATE 10,10:PRINT"CREAR!":PLAYA$:PLAY"R9R9":C=1:
680 CGEN:COLOR2
690 FORI=(RO-TIME)*10 TO 0 STEP -10
700 LOCATE 10,10:PRINTUSING"######";I
710 SC=SC+10
720 CGEN:LOCATE 1,0:PRINTUSING"1UP ######## HI-SCORE ######## LEFT ##";SC;H;LE-1
730 TEMPO7000:PLAY"O5C0":NEXTI:COLOR7
740 PAUSE5:RETURN
750 TX(1)=19:TY(1)=1:TX(2)=1:TY(2)=21:TX(3)=38:TY(3)=21:RETURN
760 CLS4:CGEN
770 PRINT"BONUS":KEY0,""
780 FORI=0 TO 10000 STEP 10
790 LOCATE 10,10:PRINTUSING"###### POINTS";I:IF INKEY$<>"" THEN SC=SC+I:CGEN1:PA
800 CGEN1:GOTO 70
810 END
820 CLS4
830 CSIZE3:COLOR4:LOCATE10,4:PRINT#0"KAPUTON"
840 CGEN1:COLOR 7
850 RESTORE 1200:CGEN 1:FOR I=1 TO 7:GOSUB 1190:NEXT
860 CGEN:COLOR 6:FOR I=1 TO 6:GOSUB 1190:NEXT
870 PLAY:400 A$="V903D3R4D2R4D7R5E5R0D3R4D3R4D7R5E5R0#F8R0F8R0E8R0#D8R3:V802D3R4
880 PLAY A$:PLAYA$:KEY0,""
890 FORI=1TO2000
900 LOCATE20,21:PRINT"HIT ANY KEY"
910 IF INKEY$<>"" RETURN ELSE NEXT
920 CGEN1:CLS4:COLOR7
930 LOCATE 10,20:PRINT"E":LOCATE20,10:PRINT"F"
940 LINE(80,80)-(167,167),PSET,4,BF
950 PAUSE5:LINE(80,80)-(167,167),PSET,6,BF
960 PAUSE5:LINE(80,80)-(167,167),PSET,0,BF
970 LOCATE 15,12:PRINT" H":CGEN:LOCATE 20,21:PRINT"SPECIAL FLAG":COLOR,2:COLOR,0
:PAUSE5
980 LOCATE 20,21:PRINT"            ":LOCATE15,12:PRINT"  ":CGEN1
990 PAUSE5:LINE(80,80)-(167,167),PSET,4,BF
1000 PAUSE5:LINE(80,80)-(167,167),PSET,6,BF:LOCATE20,10:PRINT" ":LOCATE14,15:PRI
NT" F"
1010 PAUSE5:LINE(80,120)-(127,167),PSET,0,BF
1020 LOCATE12,16:PRINT"AB":LOCATE12,17:PRINT"CD":CGEN
1030 LOCATE 20,21:PRINT"TON HOME":KEY0,""
1040 FORI=1TO3000:IFINKEY$<>"" THEN RETURN ELSE NEXT
1050 GOTO 920
1060 END
1070 RESTORE 1090:FOR I=65 TO 72:READ X$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(X$):NEXT
1080 READ X$:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(X$):RETURN
1090 DATA"F8FFDFF8F9737E4C000020000000133F8F7D0E081436644"
1100 DATA"1FFFFB1F9FCE7E32000004000000080CC1FFE1A1C90C87830"
1110 DATA"4C7E73F9F8DFFFF83301000000200000444243F8F0D7E080"
1120 DATA"327ECE9F1FFBFF1FCC800000000400003048881F1EFA1C10"
1130 DATA"003C58606040000817E7E7E7E7E7E818142241818244281"
1140 DATA"003C7C7C78700000E7FFFF7E7EFFFFFE7E7C381000081C3E7"
1150 DATA"3C7E7EFFE7E77E3C0000183C7E3C18003C7E7EFEE6E47820"
1160 DATA"000000000000000086C9E8F6E1C9868080C0E0F0E0C0808"
1170 DATA"0000000000000000000000000000000000000000000000000"
1180 RETURN
1190 READ EX,EY,EP$:LOCATE EX,EY:PRINTEP$:NEXT: RETURN
1200 DATA 14,10,F,14,12,E,14,14,G,14,16,H,13,18,AB,13,19,CD
1210 DATA 18,10,KAPTON,18,12,KAPTON jr,18,14,TONKAPPU
1220 DATA 18,16,SPECIAL FLAG,18,19,TON HONE
```

連載

Dr.Dのマシン語寺子屋



Dr.Dとその子分

たし算ひき算……の巻

8月号の「マシン語寺子屋」は，少し難しすぎたかな？　さて今回は，お話だけでなく，実際に自分で確かめられるようなことをやってみましょう。

そこで今回のテーマは，二つの数を入れて，たし算とひき算をやることにしました。

●6800編

まずBASICで，ある数を決まったアドレスに入れ，マシン語で計算して結果を別のアドレスに入れます。そしてBASICにもどってきたところで，結果を読み出して画面に表示します。図で表すと**第1図**のようになります。計算（加減算）といってもマシン語でごく単純に（計算自体は一命令で行う）やるので，その数の範囲は0から255までです。また，結果は二つの数の大きさによって，255を越えてしまうこともあります。今回は，それは無視して考えることにします。

ではプログラムを作る前に，まず準備をしましょう。BASICでアドレスにデータを入れるには，POKE文を使います。逆にアドレスの内容を見るときには，PEEK文を使います。またマシン語のプログラムを呼ぶときは，JRではUSR関数を使います。マシン語のロード命令は先月説明したので省いて，今回新しく使う命令を**第2図**に示します。「ADDA」と「SUBA」の表の見かたは，先月の記事を見てください。

マシン語のプログラムを書いて見ると，**第3図**のように4とおりほど書けます。そのうちの(2)と(4)は10バイトと短くなっています。しかし，アドレスを変更するときには，(2)が3か所直すのに対して，(4)は1か所ですみます。

(4)を使ってBASICプログラム（マシン語プログラムの書込みも含む）を書いてみると，**リスト1**のa，bのようになります。

ひき算をするときを**第3図**で説明すると，(1)，(3)では「ABA」から「SBA」に，(2)，(4)では「ADDA」から「SUBB」に変更すればいいのです。そのときに，オブジェクト・コードの変更も忘れずに。では，実際に試してみてくださいね。

二つの数A，Bを入れる
(BASIC)
↓
AをアドレスXXXXに入れる
BをアドレスXXXX＋1に入れる
(BASIC)
↓
アドレスXXXXのデータと
アドレスXXXX＋1のデータをたしてアドレスXXXX＋2に入れる
(マシン語)
↓
アドレスXXXX＋2の内容を表示する
(BASIC)
↓
終わり

《第1図》6800の二つの数を足すプログラム

●6809編

6800編と同じように，BASICで数をセットしてマシン語で計算し，またBASICで結果を表示するものにします(**第1図**)。

BASICでデータをセットするときは，POKE文を使い，あるアドレスの内容を見るときにはPEEK文を使います。またマシン語のプログラムを呼ぶときは，EXEC命令を使います。マシン語のロード命令は前回説明しましたので省いて，今回新しく使う命令を**第4図**に示します。インデックスド・アドレスに関しては，Xレジスタに対して加算する数が，±4ビ

ニーモニック	動　　作	コード
ＡＢＡ	ＡとＢをたして結果をＡに入れる	１Ｂ
ＳＢＡ	ＡからＢをひいて結果をＡに入れる	１０
ＲＴＳ	サブルーチンからもどる （ＢＡＳＩＣにもどる）	３９
ＡＤＤＡ	Ａとあとに示されるデータをたして結果をＡに入れる	下表
ＳＵＢＡ	Ａからあとに示されるデータをひいて結果をＡに入れる	下表

ＡＤＤＡ／ＳＵＢＡのコード

	ＩＭＭ	ＤＩＲ	ＩＮＤ	ＥＸＴ
ＡＤＤＡ	８Ｂ	９Ｂ	ＡＢ	ＢＢ
ＳＵＢＡ	８０	９０	Ａ０	Ｂ０

（ＩＭＭ：イミディエイト，ＤＩＲ：ダイレクト
ＩＮＤ：インデックスド，ＥＸＴ：エクステンデッド）

《第２図》6800の新しい命令

```
A>TYPE B:BM-9.DCM
(1)  LDAA  $3100     3000  B6  3100*
     LDAB  $3101     3003  F6  3101*
     ABA             3006  1B
     STAA  $3102     3007  B7  3102*
     RTS             300A  39
(2)  LDAA  $3100     3000  B6  3100*
     ADDA  $3101     3003  BB  3101*
     STAA  $3102     3006  B7  3102*
     RTS             3009  39
(3)  LDX   #$3100    3000  CE  3100*
     LDAA  0, X      3003  A6  00
     LDAB  1, X      3005  E6  01
     ABA             3007  1B
     STAA  2, X      3008  A7  02
     RTS             300A  39
(4)  LDX   #$3100    3000  CE  3100*
     LDAA  0, X      3003  A6  00
     ADDA  1, X      3005  AB  01
     STAA  2, X      3007  A7  02
     RTS             3009  39
```

＊：アドレスを変更するときに変更を必要とする

《第３図》6800の二つの数をたすマシン語プログラム

ットのときと０のときに限って**第５図**に示します。

マシン語のプログラムを書いてみると，**第６図**のように２とおりに書けます。バイト数は同じですが，アドレスを変えるときは(2)のほうが楽です。(2)を使ってプログラムを書くと，**リスト２**のようになります。ひき算にするときは「ＡＤＤＡ」を「ＳＵＢＡ」にすればできます。

●Z-80編

前回で，Ｚ－80には変数として使えるものが８個あると書きましたが，これからはこれを**レジスタ**と呼ぶことにしましょう。

では，このレジスタにある数値を代入したいとしたらどうしますか？　そうです〝ＬＤ〟という命令を使うんでしたよね。この命令はとても便利なもので，色々な使いかたがあるんです。一般的にＬＤは，あるレジスタに直接数値を代入するもの（先月までよく出てきたもの）と，あるレジスタから別のレジスタに内容をコピーするものがあります。このほかにも，ＬＤ命令は色々なパターンをもって出てきますが，ソース・リストで見るときは，右側にある数字またはレジスタを，左側のレジスタなどに代入すると考えてください。

さてこれまでは８ビットのレジスタのＬＤ命令を説明してきましたが，ＬＤ命令には16ビットのものもあります。動作はまったく同じですので，ソース・リストを見るときに，このＬＤ命令は８ビットのものか16ビットのものかを考えてみてください。

16ビットのレジスタは，８ビットのレジスタを２個つなぎ合わせたものなので，ＢＣ，ＤＥ，ＨＬという型をとっています。**第７図**に８ビットのＬＤ命令のアセンブラ表現と，コードの一覧を載せておきます。

《リスト１》JR-100/200のプログラム・リスト

```
a)  JR-100

  10 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
  20 FOR A=$3000 TO $3009
  30 READ D:POKE A,D:NEXT
  40 PRINT "AﾄBｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
  50 INPUT A,B
  60 POKE $3100,A:POKE $3101,B:G=USR($3000)
  70 PRINT "ｹｯｶ=";PEEK($3102)
  80 END
  90 DATA $CE,$31,0,$A6,0,$AB
 100 DATA 1,$A7,2,$39

b)  JR-200

  10 CLEAR $2FFF
  20 FOR A=$3000 TO $3009
  30 READ D$:POKE A,VAL("$"+D$):NEXT
  40 PRINT "AﾄBｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
  50 INPUT A,B
  60 POKE $3100,A:POKE $3101,B:G=USR($3000)
  70 PRINT "ｹｯｶ=";PEEK($3102)
  80 END
  90 DATA CE,31,0,A6,0,AB,1
 100 DATA A7,2,39
```

さて今月は，もう一つ勉強しましょう。それは，ハンド・アセンブルをやってみることです。

今回のプログラムは，ある番地に入っている二つの数値を加算して，その和を別の番地に入れるというものです。プログラムの作成に大切なフロー・チャートを書くこととコーティングという作業は省いてありますので，みなさんで確かめてください。今回のハンド・アセンブルは，こちらのソース・リストを使います（**第８図**）。

まずは本当にこのプログラムが動くかどうかを見るために，**リスト３**を入力してみてください。数値を入力するときに，一つの数値が256より大きくならないように気をつけることと，二つの和が256を越えてしまうと，画面に出てくる答えは「Ａ＋Ｂ－256」で表わされる値となります。

では，ハンド・アセンブルをしてみましょう。今回のプログラムは，ＬＤ命令と加算をするＡＤＤ命令だけなので，ハンド・アセンブルでも十分でしょう。で

ニーモニック	動　　　作	コード
ADDA	Aとあとに表示されるデータをたして結果をAに入れる	下表
SUBA	Aからあとに示されるデータをひいて結果をAに入れる	下表
RTS	サブルーチンからもどる（BASICにもどる）	39

ADDA/SUBAのコード

	DIR	EXT	IMM	IND
ADDA	9B	BB	8B	AB
SUBA	90	B0	80	A0

（IMM：イミディエイト，DIR：ダイレクト，IND：インデックスド，EXT：エクステンデッド）

《第4図》6809の新しい命令

オフ・セット	オフ・セット
±4ビット	000XXXXX
0	10000100

《第5図》6809のインデックスド・アドレス

```
(1) LDA    $7100     7000  B6  7100*
    ADDA   $7101     7003  BB  7101*
    STA    $7102     7006  B7  7102*
    RTS              7009  39
(2) LDX   #$7100     7000  8E  7100*
    LDA    ,X        7003  A6  84
    ADDA   1,X       7005  AB  01
    STA    2,X       7007  A7  02
    RTS              7009  39
     *：アドレスを変更するときに変更が必要
```

《第6図》6809の二つの数をたすマシン語プログラム

《リスト2》BM-LⅢのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 10,&H7000:SCREEN 0,,1
20 FOR A=&H7000 TO &H7009
30 READ D$:POKE A,VAL("&H"+D$):NEXT
40 PRINT "AﾄBｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
50 INPUT A,B
60 POKE &H7100,A:POKE &H7101,B:EXEC(&H7000)
70 PRINT "ｹｯｶ=";PEEK(&H7102)
80 END
90 DATA 8E,71,00,A6,84,AB,01,A7,02,39
```

《リスト3》PC-8801/6001のプログラム・リスト

```
   for PC-8801

10 DEF USR=&HB100
20 FOR A=&HB100 TO &HB10B:READ D$:POKE A,VAL("&H"+D$):NEXT
30 INPUT "A=";A:INPUT "B=";B
40 POKE &HB000,A:POKE &HB001,B
50 D=USR(0):C=PEEK(&HB002)
60 PRINT "A+B=";C
70 END
80 DATA 3A,00,B0,21,01,B0,46,80,32,02,B0,C9

   for PC-6001

10 FOR A=&HB100 TO &HB10B:READ D$:POKE A,VAL("&H"+D$):NEXT
20 INPUT "A=";A:INPUT "B=";B
30 POKE &HB000,A:POKE &HB001,B
40 EXEC &HB100:C=PEEK(&HB002)
50 PRINT "A+B=";C
60 END
70 DATA 3A,00,B0,21,01,B0,46,80,32,02,B0,C9
```

は，1行目から行きましょう。

1行目は，このマシン語プログラムは，B100番地から始まっていますよと言っているものです。

2行目は，この行をアセンブルするには**第7図**の横のAのか所をず～っと右に見て行き，縦の（nn）と交差している所を見ます。3A␣nnと見えますが，nnのところは，ここではB000というのが入ります。

Z-80のマシン語ではnnの所に00B0となり，16進数4ケタの，上2ケタと下2ケタが入れ替わりますので，アセンブルするか所には注意しましょう。

3行目は，16ビットのLD命令です。

このように，LD命令はハンド・アセンブルができます。あとのLD命令は，自分でやってください。

5行目はAとBの加算命令で，コードは80Hが入ります。

7行目は，サブルーチンからのリターン命令で，BASICから呼び出されているならば，BASICへ帰って行きます。コードはC9H。最後のENDというのは，これでアセンブルの終わりですよということで，アセンブル・リストには，必らず入ってきます。

さてハンド・アセンブルが終わった人は，自分で書いたリストと**リスト2**を見くらべて，同じならOKです。また，オリジナル・リストを作った人は，自分でテスト・プログラムを作ってためしにRUNしてみましょう。

うまくいきましたか？　うまくいかなかった人は，もう1回ハンド・アセンブルをしてみるとか，ひょっとしたらアセンブル・リストがま違っているかもしれないので，最初から考え直してみましょう。

●6502編

4＋4＝8，6＋8＝14，90＋25＝15と1，60＋82＝42と1，これが6502によるたし算です。

わかりますか？　15と1，42と1，本当は，151，142なのですが，6502のAレジスタは，2ケタしか使えま

×	I	R	A	B	C	D	E	H	L	(HL)	(BC)	(DE)	(IX+d)	(IY+d)	(nn)	n
LD A, ×	ED 57	ED 5F	7F	78	79	7A	7B	7C	7D	7E	0A	1A	DD 7E d	FD 7E d	3A n n	3E n
LD B, ×			47	40	41	42	43	44	45	46			DD 46 d	FD 46 d		06 n
LD C, ×			4F	48	49	4A	4B	4C	4D	4E			DD 4E d	FD 4E d		0E n
LD D, ×			57	50	51	52	53	54	55	56			DD 56 d	FD 56 d		16 n
LD E, ×			5F	58	59	5A	5B	5C	5D	5E			DD 5E d	FD 5E d		1E n
LD H, ×			67	60	61	62	63	64	65	66			DD 66 d	FD 66 d		26 n
LD L, ×			6F	68	69	6A	6B	6C	6D	6E			DD 6E d	FD 6E d		2E n
LD (HL), ×			77	70	71	72	73	74	75							36 n
LD (BC), ×			02													
LD (DE), ×			12													
LD (IX+d), ×			DD 77 d	DD 70 d	DD 71 d	DD 72 d	DD 73 d	DD 74 d	DD 75 d							DD 36 d n
LD (IY+d), ×			FD 77 d	FD 70 d	FD 71 d	FD 72 d	FD 73 d	FD 74 d	FD 75 d							FD 36 d n
LD (nn), ×			32 n n													
LD I, ×			ED 47													
LD R, ×			ED 4F													

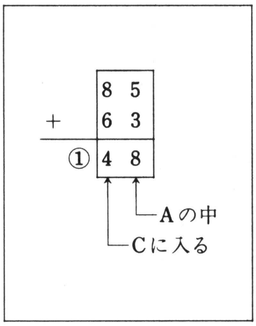
《第７図》Z-80の新しい命令(8ビット)

```
A>
                        ORG  0B100H
B100   3A00B0    LD    A,(0B000H)
B103   2101B0    LD    HL,0B001H
B106   46        LD    B,(HL)
B107   80        ADD   A,B
B108   3202B0    LD    (0B002H),A
B10B   C9        RET
B10C             END
```

《第８図》Z-80の二つの数をたすマシン語プログラム

せん。そこでAレジスタには，42，51などが入ります。

さて，それでは１はどこに入るかというと，Pレジスタの C というところに入ります。このCはキャリーと呼ばれ，学校で習う**第９図**のような計算と同じです。



《第９図》6502のたし算

実際のたし算は，A＋M＋Cとなります。このうち，AはAレジスタの内容，Mはメモリの中に入っている値，Cはキャリーで値は０か１です。

さてそれでは，APPLEに入れて動かしてみましょう。リストの入れかたは，**第10図**を見てください。もちろん，CALL−151でモニタに入ってからです。1000GでRUNします。2000番地＋2001番地＝2002番地となります。2000，2001にいろいろな値を入れて，テストしてください。**第11図**のCLCは，C＝0にするためです。

まず，Aに2000番地の値を入れます。つぎに2001番地の値とたして，それをAに入れます。そしてそれを，2002番地に入れます。

つぎにひき算の場合のCは，ひく数がひかれる数より大きい場合，つまり32−48などの場合は０になり，48−32の場合は１になります。

さてひき算の場合は，Aレジスタの内容からメモリの内容とCをひきます。この時，C＝１ならばA−Mに，C＝０のときにはA−M−１となり，Cの逆をひくことに注意してください。

さて，たし算とひき算はプログラムの基本ですから，いろいろ実験してよく理解してください。SECでC＝１，CLCとC＝０ですので，1000の内容も変えて実験してください。

```
1000−18              CLC
1001−AD 00 20        LDA 2000
1004−6D 01 20        ADC 2001
入力するときは
1000:18              CR
1001:AD 00 20        CR
1004:6D 01 20        CR
```

《第10図》6502のプログラムの入力方法

```
2000:40 23  CR       2002  CR
1000G       CR       2002−63
```

《第11図》6502のプログラムの実行方法

《リスト４》APPLEのプログラム・リスト(たし算)

```
*1000L

1000-   18          CLC
1001-   AD 00 20    LDA   $2000
1004-   6D 01 20    ADC   $2001
1007-   8D 02 20    STA   $2002
100A-   60          RTS
100B-   FF          ???
100C-   FF          ???
100D-   FF          ???
100E-   FF          ???
100F-   FF          ???
1010-   FF          ???
1011-   FF          ???
1012-   FF          ???
1013-   FF          ???
1014-   00          BRK
1015-   00          BRK
1016-   00          BRK
1017-   00          BRK
1018-   FF          ???
1019-   FF          ???
*2000:40 23

*1000G

*2002

2002- 63
*
```

《リスト５》APPLEのプログラム・リスト(ひき算)

```
*1000L

1000-   38          SEC
1001-   AD 00 20    LDA   $2000
1004-   ED 01 20    SBC   $2001
1007-   8D 02 20    STA   $2002
100A-   60          RTS
100B-   FF          ???
100C-   FF          ???
100D-   FF          ???
100E-   FF          ???
100F-   FF          ???
1010-   FF          ???
1011-   FF          ???
1012-   FF          ???
1013-   FF          ???
1014-   00          BRK
1015-   00          BRK
1016-   00          BRK
1017-   00          BRK
1018-   FF          ???
1019-   FF          ???
*2000::67
*2000:67 34

*1000G

*2002

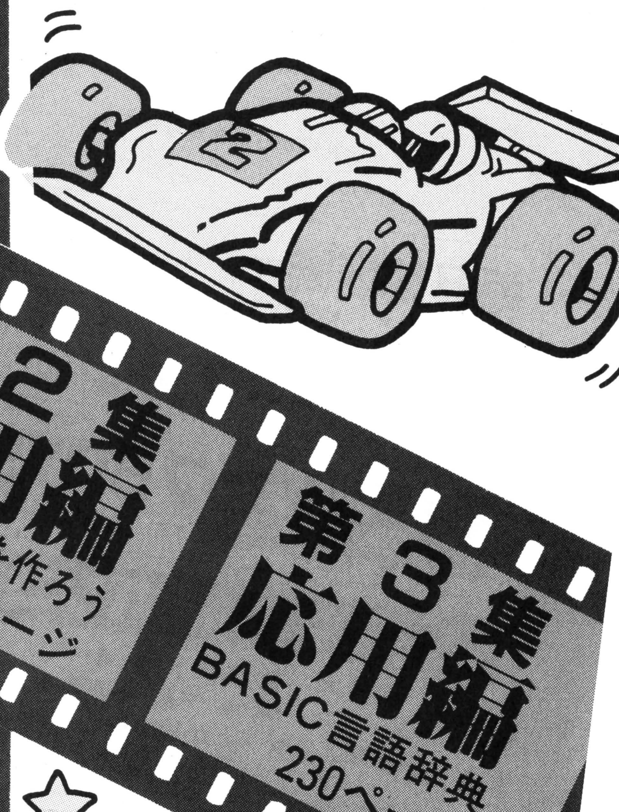
2002- 33
*
```

好評発売中！

パソコン移植テクニック

マイコンBASICマガジン
特集記事総集編

ベーマガオールスター総出演！

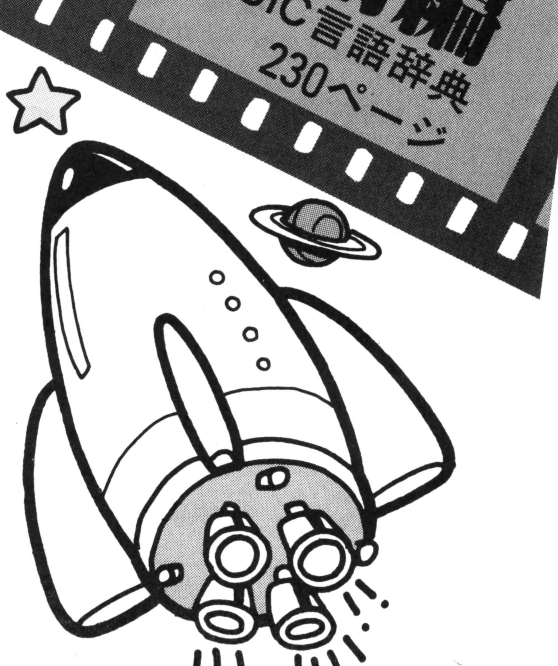


第1集 入門編
各機種BASIC大研究
150ページ

第2集 活用編
UFOゲームを作ろう
170ページ

第3集 応用編
BASIC言語辞典
230ページ

第3集は
8月20日ごろ発売



お待たせしました。ベーマガで大人気の特別企画移植テクニック・マスター大作戦がいよいよ別冊で発売されました。よろしくお願いします。

監修　丹治佐一
定価 各800円
（〒250円）
A5判

お近くの書店・
マイコンショップで
お求めください。

波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15（03-445-6111）
〒530 大阪市北区中之島 3－2－4（06-203-3361）
〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23(092-431-7411)

ベーマガ読者に耳よりショップ情報‼

「海・山もいいけど，パソコンもネ‼」そんな読者のみなさんのために，一日も早くこの情報をお届けしたいと思います。

ここで紹介されたパソコンショップは，ベーマガ編集部が自信をもってお勧めするお店ばかりです。ぜひ一度，〝あなたの町のお店〟に出かけてみてはどうですか？ベーマガ読者だけの特典がついているお店もありますヨ！

また，このコーナーに載せてほしい〝あなたの町のパソコンショップ〟があったら，編集部までお便りください。

●ハドソンメディア札幌からのお知らせ

夏休み特価セールを実施中。下記のような特価セットを用意して、みなさんのご来場をお待ちしております。

X1セット（CZ－800C，14インチ2,000文字カラーCRT，キーボードカバー，ハドソンソフト5本）が特価 156,000円。

FM－NEW7セット（FM－NEW7，14インチ2,000文字カラーCRT，RGBケーブル，データレコーダ，ハドソンソフト5本）が特価 164,800円です。

———◇———◇———◇———◇———◇———

読者：ボクの町のパソコンショップは、夢がとびだすお店ばかりです。影さんも一度来てネ！

影：行く――！どんな夢が待ってるのかな？…………今度は君の町のお店も教えてネ！

BASIC MAGAZINE あくせすroom

エントリーコード	プログラム名	得票数	エントリーコード	プログラム名	得票数
ＢＪ①	DEFENSE SATELLITE	868	M55①	ハラハラ・ゲーム	417
ＢＪ②	ごんべいさん戦いの巻	632	M55②	DOUKUTSU GAME	1083
ＢＬ①	ラーメン・チェリアン	924	ＰＡ①	OPEN YOUR EYES	381
ＢＬ②	CAVERN	576	ＰＡ②	カビウス	1119
ＦＭ①	ジャンケン	651	Ｐ６①	ポップ＆ポッピ	782
ＦＭ②	BIOS	849	Ｐ６②	SPACE SNAKE	718
ＲＸ①	重量上げゲーム	430	P6II①	羊の夢	904
ＲＸ②	台風ゲーム	1070	P6II②	梨取り	596
Ｊ１①	JISHINDA	582	Ｐ８①	ツタワタリ	375
Ｊ１②	THE MASH POTATO	918	Ｐ８②	RAINY	1125
Ｊ２①	S.L.O	439	P8II①	ZOO	579
Ｊ２②	STAR GAZER	1061	P8II②	INGRY	921
ＭＳ①	THE RESCUER	588	P88①	もぐら	683
ＭＳ②	THE SLUG	912	P88②	ミサイルショック	817
Ｍ５①	HELPER号の闘い2	275	ＳＣ①	THE ピラミッドパワー	490
Ｍ５②	LAST CHARGE 2	1225	ＳＣ②	TOP TAP	1010
ＭＫ①	PUSH PUSH	672	ＳＭ①	J.S シミュレーション	624
ＭＫ②	ボクシング	558	ＳＭ②	DESTRON	876
ＭＫ③	THE RICE PLANTING	270	Ｘ１①	SPRING PANIC	446
ＭＢ①	パープル・モンスーン	687	Ｘ１②	農業ゲーム	1054
ＭＢ②	THE カンニング	382	ＨＣ①	バグ・ボール	980
ＭＢ③	GAS CHAMBERS	431	ＨＣ②	スキーゲーム	520
M22①	3－D ムーンボール	436	ＰＢ①	FIRE	536
M22②	POLCADOT MAGIC	1064	ＰＢ②	TANEMAKI	964

編：さてと，今月はどうでした？

影：5月号～8月号まで行なってきた毎月のベスト・プログラムをみんなの投票によって選んできましたが，ついに……ジャンジャジャーン……今月号では最終選考を行ないますネー！

Dr.D：さすがに，毎月のベスト・プログラムだけあって，どれをとってみても甲乙つけがたいところじゃ！フムフム。

編：マイコンＢＡＳＩＣマガジンの「THE BEST PROGRAMMER」が決定するわけですね。何だか胸がワクワクしてくるなあー。

影：♥ワクワク（心臓の音です！）

編：みなさんの投票を待ってますヨ。あっ！それから，今月号からＳ1，ＭＺ－1500といった新機種も登場しました。こちらの投稿も待ってまーす。

★おわび

「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」'84年8月号掲載のＰＣ－2001用「スティック・スタック」の記事は，工学社発行の「ＰＣ－2001プログラム・ライブラリ」掲載の同名記事と同一のものでした。

編集部のチェック不足により，工学社をはじめ読者各位に御迷惑をかけましたことを，おわび申し上げます。

月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部

★お願い

上記のような事故を防ぐためにも，プログラムを投稿される方は51ページの「応募のきまり」をよく読んで，参考資料があれば，誌名，ゲーム名等を明記してください。

投稿ありがとうコーナー

☆59年6月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

神代治政／大江安博／石井寛平／中村勇一／小木曽弘和／森　広宣／藤井秀樹／C.C.B.M／岩崎　剛／池松正信／渡辺淳一／田中　学／植田成記／大森幹雄／清水栄二／和田　猛／中西盛麿／柳川　淳／三上　哲／上園加津雄／大井隆史／カボチャークラブ／成宮正夫／佐久間一夫／棚井俊昭／中谷晴一／宮下　健／永田昭人／新川　潔／藤島和博／鶴谷一郎／坂本信弘／野中光行／井上博之／NANTENDO／藤村 和／未長　昌／野沢　真／加藤芳郎／坪川充孝／H_2O_2／木島　真／蒲　厚仁／タツオくん／伊藤　研／高道直聡／岩脇隆之／桑原敏紀／中西　憲／相沢忠之／右田博敬／©OGINO／竹重　渉／佐伯　太／遠藤敏彰／貴家紀雄／横内一志／山下辛二／杉田哲也／片山武司／熊倉　威／鹿本光宏／柘植幸生／魚見孝治／雨宮久恵／横田ひろし／小林厚敏／福永陽一郎／柿野彰／タロン／渡辺祥司／永田昭人／辻田しげお／高橋久男／珍田一人／田辺四郎／黒澤　隆／鷲尾彰一／長瀬正幸／丸野勝明／熊谷　聡／笠井直幸／丸一寛明／久保田盛泰／斉藤勝哉／山崎　浩／佐藤　孝／はまち／神沢英夫／池永顕士／田中博昭／村川　剛／星野勝己／浅山文徳／山田純市／松浦広明／吉田晴俊

※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう!!

カシオポケットコンピュータクラブ発足

ＰＢ-100/300といえば，ベーマガでも１，２を争う投稿数の多さ。そのＰＢシリーズ，ＦＸシリーズなどで多くの層のユーザーを持つカシオが，ポケコンユーザーのコミュニケーション・サークルとして**「カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ(ＣＰＣ)」**を発足させました。

ＰＢ，ＦＸシリーズのユーザーなら誰でもＯＫ。自作のオリジナル・プログラムをカシオまで送ると，自動的に会員として登録されます。会員になると，機関紙「タッチ&プレイ」を１年間無料で送ってもらえ，優秀な自作プログラムはプログラム・ライブラリーに収録されます。

〒160-91 東京都新宿区西新宿２-６-１ 新宿住友ビル
カシオ計算機電卓企画部「ＣＰＣソフト係」まで。



▲フィルムカード電卓つきＣＰＵ会員証

３Ｍ新バージョンのフロッピ・ディスク発売

住友スリーエムから，信頼性と耐久性を大幅アップした，新しいフロッピ・ディスク・ディスケットが発売になりました。パッケージに大きく「３Ｍ」と書かれた大胆なデザインで，イメージも一新。ますます使用率が高まったフロッピだけに，ジャケットも60℃耐熱性能を持たせるなど，ＦＤ時代をリードした製品です。

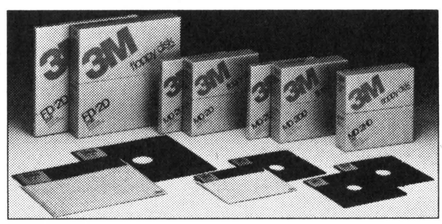
8インチ　フロッピ・ディスク

品　名	片面／両面	レコード長	記憶容量	標準小売価格
FD／1S	片面・単密度	128バイト	243Kバイト	1，700
FD／2S	両面・単密度	128バイト	493Kバイト	2，000
FD／2D	両面・倍密度	256バイト	985Kバイト	2，200

5.25 インチ　フロッピ・ディスク

MD／1D	片面・倍密度	—	164Kバイト	1，300
MD／2D	両面・倍密度	—	328Kバイト	1，700
MD／2DD	両面・倍密度・倍トラック	—	655Kバイト	2，100
MD／2HD	両面・高密度	256バイト	985Kバイト	2，300

▲新製品の品名と価格表



▲ズラリそろった３Ｍの新フロッピ

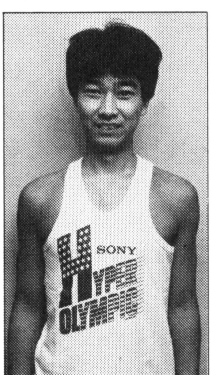
夏休み特別プレゼント Ｔシャツ ドーンとあげちゃいます!!

まず，ソニーのＭＳＸソフト「ハイパーオリンピック」の発売記念のタンクトップ(右)。背中には「ＨＩＴＢＩＴ」の文字が入っています(10枚)。

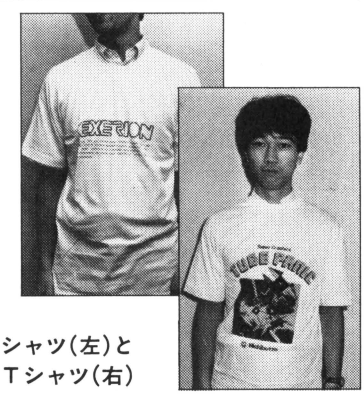
ジャレコからは「エクセリオン」のシンプルデザインのＴシャツ(10枚)。

また，ビデオ・ゲームの日本物産からは，「チューブ・パニック」のＴシャツです(５枚)。

申し込みは電波新聞社「ＢＡＳＩＣマガジンＴシャツ係」です。



◀ソニーのＴシャツ



▶エクセリオンＴシャツ(左)とチューブパニックＴシャツ(右)

ガストノッチってなんだ？ ビデオゲームミュージック「スーパーゼビウス」発売

「ガストノッチ」とは，ゼビウス語で「絶好調」という意味なんだそうです。ほかにも，「エケモゴーザ」＝「ゴハンの時間です」などいろいろあるとか…。

さて，**アルファレコード**から８月25日発売予定の「スーパー・ゼビウス」は，ビデオゲームミュージックの第２弾。ダンス・バージョンの「スーパーゼビウス」や，「ギャプラス」，今月のＳＵＰＥＲ Soft マガジンでも紹介している「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」などの曲が大胆なアレンジで収められています。プロデュースは前回と同様に細野晴臣氏。これを聞きながらＸ１ゼビウスをやれば，もう気分は「ガストノッチ」!?

問合わせ先：〒108 **東京都港区芝浦３—５—39 アルファレコード制作部宣伝課マイコンベーシック**係まで



▶ＶＧＭ「スーパーゼビウス」のレコード・ジャケット

セガ・エンタープライゼス プログラム・コンテスト

セガ・エンタープライゼスでは，ＳＣ－3000の発売一周年を記念してコンテストを行なっています。

期間：59年７月10日～９月30日

機種：ＳＣ－3000シリーズ（ＳＣ－3000，3000Ｈ，ＳＧ－1000＋ＳＫ－1100）

ゲームから実用，グラフィックまで，オリジナルなら何でもＯＫ。小学生・中学生・一般と部門が分かれており，同時に，ゲーム・アイデアの募集も行なっています。

くわしいことは，**セガ・パーソナルコンピュータ事業本部　☎03-742-3171**　まで。

FMラジオでプログラム・データを受信しよう！
——'84ハムフェア——

年に一度のアマチュア無線家のお祭り「ハムフェア」が今年も８月24～26日まで，東京晴海の東京国際貿易センターで開かれます。

電波新聞社のブースも，毎年「ラジオの製作」の読者を中心に大盛況。今年もゼビウスやパックマンのゲーム大会など，いろいろな企画を予定しています。なかでも，ラ製とベーマガが共同で行なう「パソコン・データ転送」は，絶対のオススメ品。ＦＭトランスミッタを使って，プログラムデータを電波で飛ばそうというものです。

日時：８月24日(金)　ＰＭ１：00～

場所：イベント・ホール

技術講座のあとは，実際にベーマガに掲載された人気プログラムのデータを飛ばしてみます。機種はＰＣ－6001，8001。君もラジカセを持ってハムフェアにいこう!!

入場料は大人 600円，小・中学生 300円（３日間有効）です。問合わせは日本アマチュア無線連盟☎03－947－8221へどうぞ。

で・ば・ぐ

★８月号27ページ移植テク・マスター中の文字が不鮮明でした。18行目で「８ビット(［2］進数で８ケタ)」としてください。

★８月号82ページ「ＴＨＥ　ＲＥＳＣＵＥ」のプログラム・リストの1040行目で数字が欠けていました。［Ｆ０］としてください。

★８月号 126ページ「ツタワタリ」のプログラム・リストの10行で［GOTO 820］とあるのを［GOTO 80］とし，それ以降は20行として　20　ＪＸ＝Ｘ：……と打ちこんでください。

★８月号 160ページのので・ば・ぐコーナーの《リストＡ》で，130行と140行のＧＯＴＯ［120］をＧＯＴＯ［110］に変更してください。

編：みなさん，ほんっとにゴメンナサイ!!

★８月号P113「ＯＰＥＮ　ＹＯＵＲ　ＥＹＥＳ」の筆者名で「白鳥　賢」さんとあるのは，「白島　賢」さんの誤りでした。おわびして，てい正いたします。

広告さくいん

パソコンメーカー

シャープ……………………表2, 前付カラー1
NEC……………………前付カラー2～3
富士通……………………前付カラー4～5
三菱……………………前付カラー6
東芝……………………前付カラー7, 9
松下……………………前付カラー10～11
ヤマハ……………………前付カラー12～13
カシオ……………………前付カラー17
セガ……………………表3
日立……………………表4

フロッピーディスク

住友スリーエム……………………前付カラー21
ラボート……………………前付カラー32

周辺機器

関東電子……………………前付カラー14～16
スター精密……………………前付カラー18～19
天昇電子……………………前付カラー35
東映無線……………………中付14

ソフトハウス

ニデコ……………………前付カラー8
ハドソン…………前付カラー22～25中付2, 3
T&E……………………前付カラー26～27
コンプティーク……………………前付カラー30～31
ラボート……………………前付カラー32
ストラットフォード……………………前付カラー33
キャリーラボ……………………前付カラー34
東海クリエイト……………………前付カラー38
テクノソフト……………………後付 174
ポニカ……………………付表2, 前付カラー1

マイコンショップ

北海道・東北――――
ハドソンメディア札幌……………………記事中38
オリエンタルパソコンショップ……………記事中38
庄子デンキ……………………後付 178
関東・甲信越――――
YDK……………………前付カラー20
ラオックス……………………前付カラー28～29
九十九……………………前付カラー36～37
トヨムラ……………………中付4～5
キャットジャパン……………………中付6～11
ジャスコ……………………中付16
マリちゃんのマイコンショップ…後付172～173
サードウェーブ……………………後付 175
日本マイコン流通センター…………後付176～177
関西――――
なかよし……………………中付1
ワンダーランド……………………中付12～13
マイコンショップBOYS……………………記事中38
マイコンハウス……………………記事中38

自社広告

月刊マイコン……………………前付カラー39
ナムコット……………………前付カラー40～41
月刊オーディオビデオ……………………前付カラー42
ゼビウス……………………前付カラー43
DEMPAマイコンソフト…………前付カラー44～47
ラジオの製作……………………中付15
DEMPAマイコンソフト取扱店一覧…………付29
パックマンTシャツ……………………付表3
タイニーゼビウス……………………付表4

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産業営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－711…………79,800円
MZ－721…………89,800円
MZ－731…………128,000円
MZ－1500…………89,800円
MZ－2200…………128,000円
MZ－5501…………218,000円
MZ－5511…………288,000円
MZ－5521…………388,000円
MZ－3531…………320,000円
MZ－3541…………410,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C…………119,800円
X1Cs…………119,800円
X1Ck…………139,800円
X1D…………198,000円
C1(マイコンピュータテレビ)…………93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245…………17,800円
PC－1250…………22,800円
PC－1251…………29,800円
PC－1255…………35,800円
PC－1401…………29,800円
PC－1260…………29,800円
PC－1261…………39,800円
PC－1500…………59,800円
PC－1501…………64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5…………49,800円
M5 Pro…………39,800円
M5 Jr.…………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII…………84,800円
PC－6601…………143,000円
PC－8001mkII…………123,000円
PC－8801mkII…………168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F…………215,000円(E)
PC－100…………558,000円(モデル10)
PC－2001…………59,800円
PC－8201…………138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5…118,000円
MB－H1(MSX)…………62,800円
MB－H1E(MSX)…………54,800円
MB－S1…………128,000円

富士通

〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13富士通㈱半導体統括営業部「マイコンBASIC」係
FM－7…………126,000円
FM－11…………298,000円(AD2)
FM－8…………218,000円
FM－X(MSX)…………49,800円
FM－NEW7…………99,800円
FM－77…………198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLE IIe…………378,000円
V－10(MSX)…………54,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部…………「マイコンBASIC」係
パソピア5…………99,800円
パソピア7…………119,800円
パソピア16…………398,000円
パソピアミニ…………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
パソピアIQ(MSX)…………65,800円(64K)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100…………54,800円
JR－200…………79,800円
JR－300…………159,000円
JR－800…………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)…………54,800円
CF－3000(MSX)…………79,800円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－100…………14,800円
PB－200…………14,800円
PB－300…………29,800円
PB－400…………17,800円
PB－401…………15,800円
PB－700…………34,800円
FX－710P…………17,800円
FX－750P…………24,800円
FX－801P…………69,800円
FP－200…………69,800円
FP－3000…………148,000円(タイプ1)
PV－2000…………29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部…………「マイコンBASIC」係
HC－20…………138,000円
HC－40…………128,000円
HC－88…………298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太…………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部…………「マイコンBASIC」係
SMC－777…………148,000円
SMC－777C…………168,000円
HB－55(MSX)…………54,800円
HB－75(MSX)…………69,800円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000…………29,800円
SC－3000H…………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78…………59,800円

ムーミン

〒108 東京都港区芝4－1－14(日本生命赤羽橋ビル7F)……「マイコンBASIC」係
コモドール64…………99,800円
VIC－1001…………49,800円
MAX MACHINE…………34,800円

三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC－10…………24,800円
PHC－20…………47,800円
PHC－25…………69,800円
PHC－30(MSX)…………64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY10(MSXライトペン付)…74,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部………「マイコンBASIC」係
MULTI 8…………123,000円
ML－8000(MSX)…………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)…………54,800円
ML－F120(MSX)…………64,800円
ML－F120D(MSX)…………74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)…………49,800円
YIS－503(MSX)…………64,800円
CX－5(MSX)…………59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM………「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)…………59,800円
HC－6(MSX)…………64,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)…………89,800円

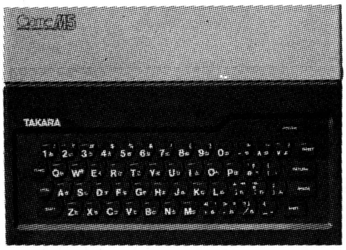
ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)…………146,500円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱…………「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック…………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

TAKARA (SORD) ゲームパソコン M-5



前回好評に付第2弾
特別仕様セット

キャリングケース
BASICカートリッジ 〉付
パソコンで遊ぶ本

¥49,600

■情報コーナー

☆**第4回オリジナルソフトテーププレゼント実施中/**
M-5関連商品を¥4,800以上御買い上げの方にオリジナルソフトテープ(西部戦線)(B-G用)をプレゼント/ 締切S.59.8.31.

☆**ゲームプログラムコンテスト締切間近//**
M-5シリーズパソコンを対象にしたプログラムコンテストです。
⊙詳しくは下記本社迄100円切手を同封してお問い合わせ下さい。
締切S.59.8.31.

☆**M-5シリーズパソコンのソフト及び周辺機器のリストを御希望の方は下記本社迄100円切手を同封して御申込み下さい。**

任天堂 ファミリーコンピューター



本体 ¥14,800
BASIC
キーボード 〉¥14,800

合計 ¥29,600

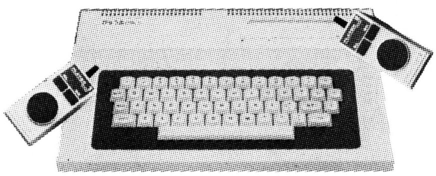
■情報コーナー

☆**ゲームプログラムコンテスト実施中/**
F.C.F.C.会員の方のゲームプログラムコンテストを実施いたしております。締切はS.59.10.31.に延長。詳しくはF.C.F.C.ニュースを読んで下さい。

☆**夏休み特別F.C.F.C.第2期会員募集セール/**
ファミリーコンピューター関連商品を¥15,000以上一度に御買い上げの方は、御希望の方のみF.C.F.C.(ファミリーコンピューターファンクラブ)の会員に無料でなれます。締切S.59.9.30.

☆**ファミリーコンピューターのソフト及び周辺機器のリストを御希望の方は下記本社迄500円切手を同封して御申込み下さい。**

TOMY ぴゅう太 MK-II



今、あのぴゅう太がカムバック

¥29,600

英文G-BASIC

■情報コーナー

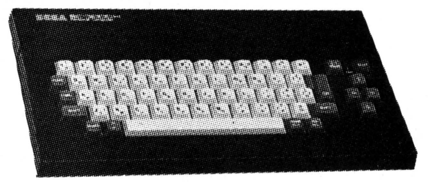
☆**第2弾 オリジナルプログラム集プレゼントセール/**
ぴゅう太シリーズ関連商品を¥4,800以上御買い上げの方に新作オリジナルプログラム集を1冊プレゼント/ 締切S.59.9.30.

☆**¥1,000シリーズ ソフトテープ3種新発売//**

☆**¥4,800シリーズ ゲームカートリッジ(スーパーバイク)新発売//**

☆**ぴゅう太シリーズのソフト及び周辺機器のリストを御希望の方は下記本社迄100円切手を同封して御申込み下さい。**

セガ エンタープライゼス SC-3000H



本体標準価格 ¥33,800
現金販売価格

¥29,600

■情報コーナー

☆**SC-3000シリーズ用フロッピーディスク発売間近/**

☆**SG-1000にジョイコントローラーが1つ追加されて¥15,000で新発売//**

☆**ハンドルコントローラー¥4,000で新発売//**

☆**サファリレース¥4,300で新発売//**

☆**SEGAシリーズ パソコンのソフト及び周辺機器のリストを御希望の方は下記本社迄100円切手を同封して御申込み下さい。**

※商品は充分に取揃えておりますが、万一品切れの場合は入荷待ちとなりますので御了承下さいませ。

通信販売

直接店頭にお越しになれない方の為に通信販売も賜わっております。
以下のどちらかの方法で御申込み下さい。
■方法①…御希望の商品名・住所・氏名・TELを明記して、商品代金と共に下記の本社迄現金書留か郵便払込にて御申込み下さい。
■方法②…ハガキに御希望の商品名・住所・氏名を明記して、下記の本社迄御申送り下さい。このとき分割払を希望される方のみ分割回数を明記して下さい。(送料は¥400)
■方法②は日数がかかりますので御了承下さいませ。

TASTY LIFE FOR YOU

本社:〒550 大阪市西区九条1-14-27
(株)メークフレンド TOY SHOP

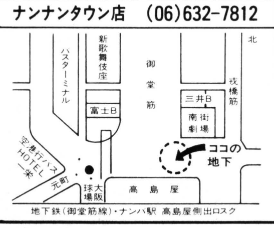
定休日=毎週木曜
営業時間=AM10:00
~PM 9:00

なかよし

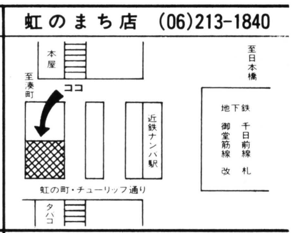
御問い合わせは
06(581)6713

郵便振替口座 大阪 2-37505(通信欄に注文内容を御書き下さい。)

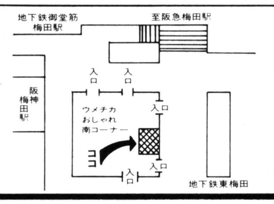
ナンナンタウン店 (06)632-7812



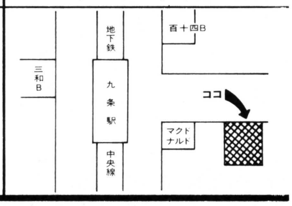
虹のまち店 (06)213-1840



梅田店 (06)312-1703



九条店 (06)581-6713



※広告商品を購入予定の方は、資料請求を御勧め致します。
※広告内容が購入動機となる場合は、事前にお確め下さい。

発売予定・生産予定・仕様等は改良や部品市況の変化の為予告もなく変更されることもございますので御了承下さい。

やれば、できる。

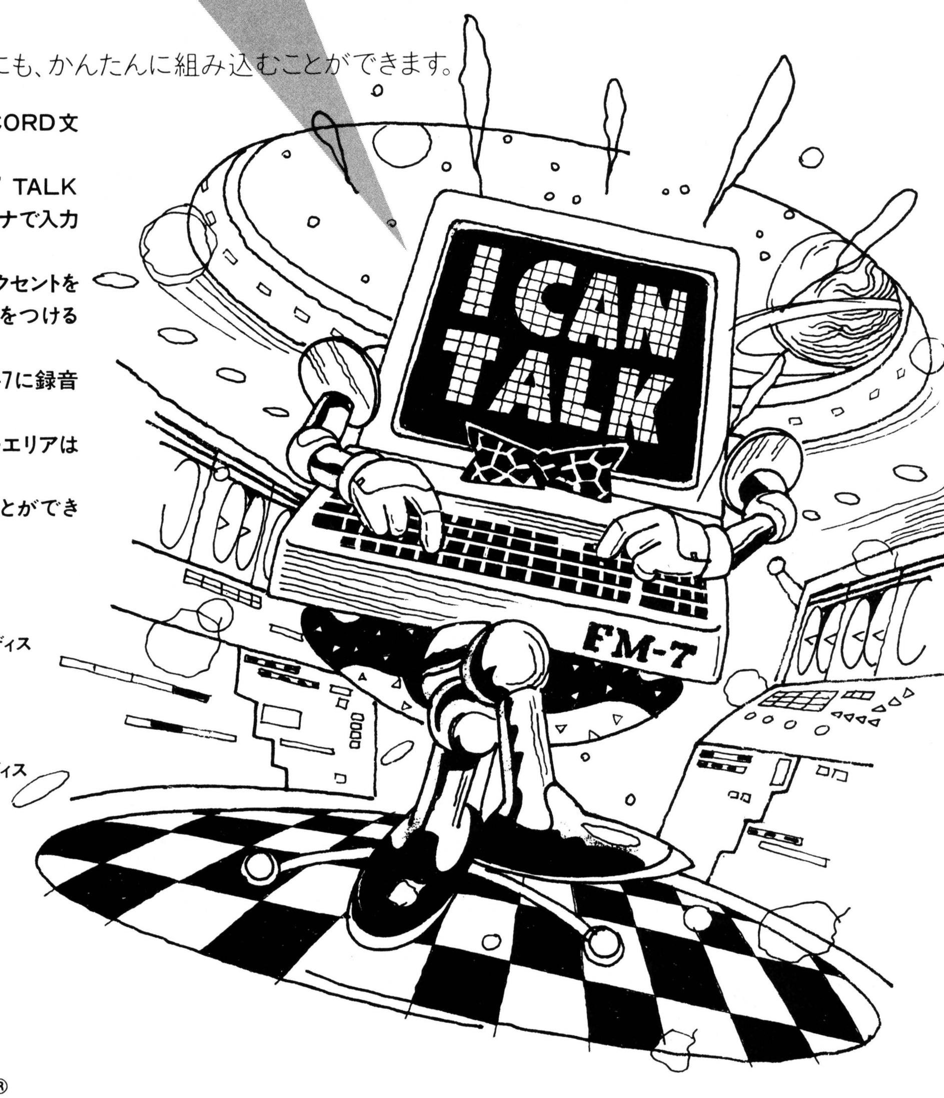
FM-7のおしゃべり機能。
HuVOICE™新発売。

FM-7ご愛用の皆さんへニュース。
なくてくやしい、と思っていた機能の新発売であります。
HuVOICE——ついにFM-7が話すことを覚えます。
ハードの改造は一切不要、
しかもBASIC。
いままでつくったプログラムにも、かんたんに組み込むことができます。

- ●BASICを拡張、TALK文・RECORD文が使用できます。
- ●TALK文は、TALK“ハドソン”、TALK“エフエムセブン”のように、カタカナで入力するだけでOK。
- ●数字を指定するだけで言葉にアクセントをつけることができます。また音階をつけることもできます。
- ●あなたの声をマイクを通して、FM-7に録音することができます。
- ●裏RAMを使用しますので、フリーエリアはまったく損ないません。
- ●基本システムのみで使用することができます。

HuVOICE™ 〈カセットバージョン〉
￥6,800(2本組)
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／データレコーダ

HuVOICE™ 〈ディスクバージョン〉
￥9,800
最低必要なシステム——FM-7本体／ディスプレイモニタ／ディスクドライブ／F-BASIC V3.0



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

※HuVOICEは、FM-7専用です。また音声をFM-7に録音する場合には、マイクとアンプ、またはテープレコーダーが必要となります。

出るか!! 日本アドベンチャー・ゲームの極めつけ



すでに米・東海岸のディズニー・ワールドの取材を完了

デゼニワールド

東京ディズニーランドには何回か足を運んで、本場のディズニーも見物しちゃった！なんて方は結構多いんだネ。でも、南部フロリダの"ディズニー・ワールド"は意外と知られていない。まあッ、そのドデカさたるや、東京都がスッポリ入っちゃうってくらいのスケール。やっぱりアメリカならではのことなんだ。

そのディズニー・ワールドに目を付けたのが、ハドソンの天才男・中本伸一と竹部隆司。どこで聞きつけたのか、「ウーム、これだけのスケールと面白さなら、なんか面白ゲームの素材になるんじゃないの。いっぺん、取材にいくか」なんぞと、意気投合。ついに4月末成田からの出発となったんであります。

西海岸へ寄って、さらにニューヨーク、そこから5時間ほどかけての現地入りでした。あらかたの資料は読んできたものの、その広大さに2人して顔を見合わせ、「おい、俺たちいったいどこから手をつければいいんだろうネ」っていったかどうか、まあ、そのへんの細かいことはこの際置いとくことにして、2人はただただ驚嘆するばかり。

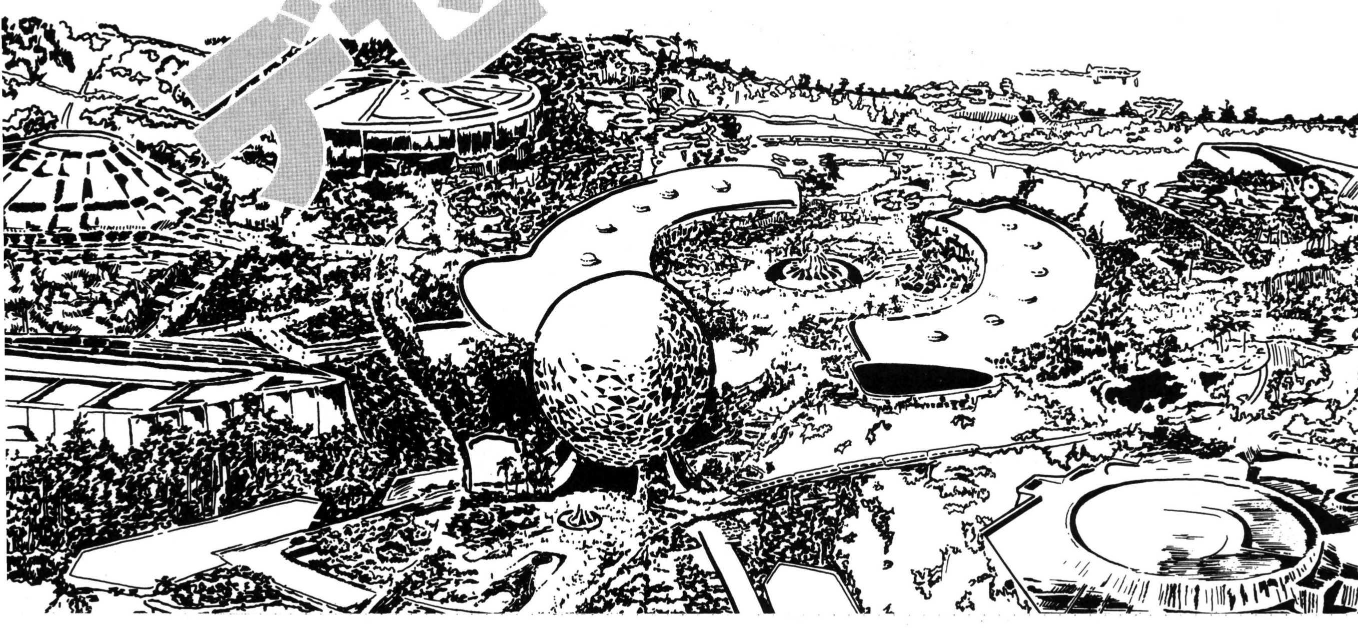
とにかく、この一大リゾートにはフリーウェイが突走り、モノレール・システムが縦横に動き、来場者は15分おきに出るバスを利用するってんだから想像がすこしはつくだろう。内容は大きく分けてエプコット・センター、レーク・ブェナ・ビスタ・コミュニティ、それにバケーション王国の3大地区で構成されている。

なかでも、中本・竹部の2人が注目したのがエプコット・センター。ここには、通信、エネルギー、交通などといった各システムが、見事に未来社会を構築している。それも、ちゃちな遊園地みたいに単なるお飾りじゃなくって、アメリカの大企業が、持てる最先端の技術をおしげもなく投入しての"作品"だからまさにド迫力もの。

自然と親しむものだって、もり沢山。中本氏、「ディスカバリー・アイランドではあんまり暑いものだからつい泳いじゃった」というくらい、ここには素晴らしい人造湖もある。

そんなわけで、仕事と称し取材に行ったのか遊びに行ったのか、なんだかわからないのだけれど、"天才男"のことだから、なにかモノになるのだろう。

いまひそかに計画中の案は、このディズニー・ワールドを日本に作っちゃおうという話だ。それも、あのタモリが云々いう、"ナーゴヤ"に。机上の一大リゾートであるけれども、彼ら2人の頭の中からは、フロリダのディズニー・ワールドのイメージがなかなか消えない。どんな作品が飛び出してくるか、すでにデゼニワールドの作品名で制作に入っている。





PC-6001用

Dr. スランプ 中1英I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中1英III	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英I	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英II	定価¥5,100	特価¥3,570
Dr. スランプ 中2英III	定価¥5,100	特価¥3,570

PC-8001 MkII 用

日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
徳川家康	定価¥4,800	特価¥3,360
探偵物語 PART 1	定価¥4,200	特価¥2,940
さそり	定価¥4,200	特価¥2,940
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
緋牡丹お竜	定価¥3,900	特価¥2,730
仁義なき戦い シリーズ1	定価¥4,800	特価¥3,360
大奥㊙物語	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360
仁義なき戦い シリーズ2	定価¥4,800	特価¥3,360

PC-8801用

日本海大海戦	定価¥4,800	特価¥3,360
徳川家康	定価¥4,800	特価¥3,360
探偵物語 PART 1	定価¥4,200	特価¥2,940
さそり	定価¥4,200	特価¥2,940
198X年	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 1	定価¥4,800	特価¥3,360
緋牡丹お竜	定価¥3,900	特価¥2,730
仁義なき戦い シリーズ1	定価¥4,800	特価¥3,360
大奥㊙物語	定価¥3,900	特価¥2,730
ゴルゴ13 PART 3	定価¥4,800	特価¥3,360
柳生一族の陰謀	定価¥4,800	特価¥3,360

〈FILCOM〉誌上通販

早いもの勝ちのショッピング!!

期間：8月21日→9月20日

FM-7／8用

Dr. スランプ 中１英Ⅰ	定価￥5,100	特価￥3,570
Dr. スランプ 中１英Ⅱ	定価￥5,100	特価￥3,570
Dr. スランプ 中１英Ⅲ	定価￥5,100	特価￥3,570
Dr. スランプ 中２英Ⅰ	定価￥5,100	特価￥3,570
Dr. スランプ 中２英Ⅱ	定価￥5,100	特価￥3,570
Dr. スランプ 中２英Ⅲ	定価￥5,100	特価￥3,570
日本海大海戦	定価￥4,800	特価￥3,360
徳川家康	定価￥4,800	特価￥3,360
探偵物語 PART 1	定価￥4,200	特価￥2,940
さそり	定価￥4,200	特価￥2,940
198X年	定価￥3,900	特価￥2,730
ゴルゴ 13 PART 1	定価￥4,800	特価￥3,360
緋牡丹お竜	定価￥3,900	特価￥2,730
仁義なき戦い シリーズ 1	定価￥4,800	特価￥3,360
大奥㊙物語	定価￥3,900	特価￥2,730
あしたのジョー	定価￥4,800	特価￥3,360
ゴルゴ 13 PART 3	定価￥4,800	特価￥3,360

X-1 用

日本海大海戦	定価￥4,800	特価￥3,360
198X年	定価￥3,900	特価￥2,730
ゴルゴ 13 PART 1	定価￥4,800	特価￥3,360
柳生一族の陰謀	定価￥4,800	特価￥3,360
仁義なき戦い シリーズ 2	定価￥4,800	特価￥3,360
ゴルゴ 13 PART 3	定価￥4,800	特価￥3,360

早いもの勝ちの為、まずお問合せを ☎03-251-1477

■お申し込み 〒101 東京都千代田区外神田1-8-6（丸和ビル2階）

トヨムラ通販Ｂソフト係

品切れの際はご容赦下さい。送料は１本につき300円です。

NEC

PC-8801mkII

サマーキャンペーン・プレゼント企画実施中！

プレゼント

PC-8801MKII（本体モデル20・30）をご購入の方に、
もれなくワープロソフト・ユーカラとブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-8801MKII（本体）とプリンターをセットでご購入の方に、
もれなくプリンター用紙1000枚プレゼント。

NECパソコン100万台達成記念
NECパソコン
ミリオンフェア実施中!!
●期間／昭和59年6月21日～8月31日
●プレゼント／NECパソコン（本体）をお買い上げのお客様にもれなくNEC特製「パソコンウォッチ」をプレゼント。



新堀賢三さん
（会社員）



キャトジャパン特選ソフトウェア——ハードとの同時購入がベスト!!

No.2540 文筆Ver.II（5"・8" I企画）…… ¥48,000
No.2542 TOP給与計算システムカナ版（オービック）…… ¥180,000
No.2543 PLANNER8カナ版（オービック）…… ¥150,000
No.2545 ユーカラ（5" 東海クリエイト）…… ¥28,000
No.2546 漢字フレンド（5"・8" 日本ナレッジインダストリ）…… ¥54,800
No.2548 営業マンパワー分析（8" 日本マーケティング）…… ¥98,000
No.2551 給与計算パッケージカナ版（内外データ）…… ¥160,000
No.2552 株価チャートシステム（内外データ）…… ¥75,000
No.2555 スケジュール管理パッケージ（内外データ）…… ¥30,000
No.2556 成績管理統計ユーシックセレクト（内外データ）…… ¥98,000
No.2560 汎用スケジュール管理システム（NJK）…… ¥55,000
No.2561 ガソリンスタンド販売管理システム（NJK）…… ¥180,000
No.2562 日本語見積書作成システム（NJK）…… ¥50,000
No.2564 酒類小売業システム（SBC）…… ¥250,000
No.2565 塗装面積計算システム（SBC）…… ¥250,000
No.2567 PMS-I人事管理システム（アドニス）…… ¥79,000
No.2570 漢字フレンド名簿管理（5"・8" 日本ナレッジ）…… ¥30,000
No.2571 財務会計（5" OAK）…… ¥98,000
No.2572 速筆（5" DAIKEI）…… ¥20,000
No.2573 マイレター88（高電社）…… ¥49,000

GOLDEN SOFTWARE——SOFT BANK

No.2519 PC-88-1009-2W（5" 日本電気）…… ¥58,000
No.2520 PC-SWP（5"・8" SBC）…… ¥39,800
No.2521 プレッセ88（5" アスキー）…… ¥45,000
No.2522 JOB MATE（8" 立石電気）…… ¥128,000
No.2523 パーソナルパール（漢字5" MSA）…… ¥90,000

CaT Japan
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員

NEC
PC-9801F

サマーキャンペーン・プレゼント企画実施中!

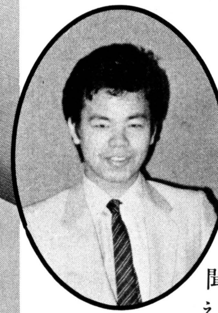
プレゼント

PC-9801F(本体)をご購入の方に、もれなくワープロソフト・ユーカラとブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方に、もれなくプリンター用紙1,000枚プレゼント。



ワープロとマルチプランで、個人使用も仕事使用もOK。

商事会社に勤めているので、わりとOA機種が多く導入されています。大型コンピューター、テレックス、ファックス、パソコン、etc……。パソコンは4月にNECのPC-9801F2を各部に2台ずつ入れかえ、大型コンピューターの末端や各部の統計などに使っています。仕事を自宅でもする性格なので、実は昨年、小型のファックスを自宅に入れました。もともとメカには強い方で好きですから、7月のはじめに会社と同じPC-9801F2を会社が買ったのと同じキャットジャパンで購入しました。16ビットで2DDのフロッピーディスクが2台実装というのは魅力ですね。ディスプレイも4050文字表示のKD-551、プリンターは専用メーカーのエプソンUP-130Kにしました。ワープロソフトもプレゼントで付いていたので筆不精の解消にもなりますし、会社にあるマルチプランで仕事の能率もだいぶあがりました。
これからも「趣味」を聞かれると「仕事」と応える生活が当分、続きそうですね。



岡田宗範さん
(会社員)

NECパソコン100万台達成記念
NECパソコン
ミリオンフェア実施中!!
● 期間/昭和59年6月21日~8月31日
● プレゼント/NECパソコン(本体)をお買い上げのお客様にもれなくNEC特製「パソコンウォッチ」をプレゼント。

毎月わずか **¥3,000**

ご注文セットNo.208
NEC·PC-9801F2
基本セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551	¥118,000

合計標準価格 ——— ~~¥516,000~~

1. **¥3,000** ×60回(頭)10万(ボ)3.4万×10回
2. **¥9,000** ×48回(頭)15万(ボ)なし
3. **¥10,000** ×36回(頭)なし(ボ)3.8万×8回
4. **¥11,000** ×60回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか **¥5,000**

ご注文セットNo.209
NEC·PC-9801F
特別お買得セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+EPSON漢字プリンター

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
No.2575	UP-130K(PC対応機)	¥298,000

合計標準価格 ——— ~~¥814,000~~
現金大特価 ——— ¥748,000

1. **¥5,000** ×60回(頭)10万(ボ)5.9万×10回
2. **¥12,500** ×60回(頭)20万(ボ)なし
3. **¥15,000** ×48回(頭)なし(ボ)3.3万×8回
4. **¥17,100** ×60回(頭)なし(ボ)なし

毎月わずか **¥5,000**

ご注文セットNo.210 *NEC·PC-9801F*
ワープロセット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ+ワープロソフト松

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551(4050文字表示)	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
No.2631	ワープロソフト松	¥98,000

合計標準価格 ——— ~~¥912,000~~
現金大特価 ——— ¥844,000

1. **¥5,000** ×60回(頭)12万(ボ)6.9万×10回
2. **¥14,700** ×60回(頭)20万(ボ)なし
3. **¥10,000** ×48回(頭)なし(ボ)7.8万×8回
4. **¥19,300** ×60回(頭)なし(ボ)なし

※以上のセットNo.210をご購入の方には、ワープロソフト・ユーカラの代わりに、日本語MS-DOS(マニュアル付)または、日本語CP M-86(マニュアル付)をプレゼントします。

セットNo.210にPC-9801-02N ¥56,000、PC-9801-12 ¥18,000、PC-PR201-02 ¥30,000マルチプランPS98-401-H4W ¥53,000を追加した場合、合計標準価格 ¥1,069,000

1. **¥5,000** ×60回(頭)20万(ボ)7.9万×10回
2. **¥10,000** ×60回(頭)20万(ボ)4.9万×10回
3. **¥15,000** ×48回(頭)なし(ボ)7.3万×8回
4. **¥22,700** ×60回(頭)なし

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
9801F2	9801	¥278,000
9801F2	8801	¥308,000
9801F2	8001MKII	¥328,000
9801F1	FM-8	¥268,000
9801F1	8001	¥274,000

上記は参考価格です。
どこよりも高く下取ります。

こでも電話で買える。

商品	定価	価格
PC-8023(プリンター)	~~¥153,000~~	¥68,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-9801-03(カセットインターフェース)	~~¥15,000~~	¥7,000
PC-98H31(ハードディスク)	~~¥478,000~~	¥158,000

SHARP

商品	定価	価格
MZ-80K II(本体)	~~¥148,000~~	¥38,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	¥68,000
MZ-80B+グラフィックラム	~~¥317,000~~	¥78,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	¥48,000
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	¥78,000
MZ-2000+グラフィックラム	~~¥257,000~~	¥88,000
MZ-2200(本体)	~~¥128,000~~	¥69,000
MZ-2200+グラフィックラム	~~¥147,800~~	¥99,800
MZ-721(本体)	~~¥89,800~~	¥38,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	¥48,000
パソコンテレビX1+グラフィックラム	~~¥300,000~~	¥158,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥683,000~~	¥298,000
PC-1245(本体)	~~¥17,800~~	¥7,000
PC-1245+CE125(本体+プリンター)	~~¥54,600~~	¥19,000
MZ-80DU(カラーディスプレイ)	~~¥262,000~~	¥38,000
MZ-80BP4(プリンター)	~~¥309,400~~	¥138,000
MZ-80BP5(プリンター)	~~¥168,000~~	¥68,000
MZ-80BP6(プリンター)	~~¥181,000~~	¥78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	~~¥158,000~~	¥58,000
MZ-80BF (フロッピーディスク)	~~¥244,700~~	¥98,000

FUJITSU

商品	定価	価格
FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥68,000
FM-8+漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥78,000
FM-11AD(本体)	~~¥338,000~~	¥168,000
MB27303(カラーディスプレイ)	~~¥99,800~~	¥38,000
MB27603(フロッピーディスク)	~~¥440,000~~	¥188,000
マイオアシスII(ワードプロセッサー)	~~¥480,000~~	¥280,000

TOSHIBA・HITACHI

商品	定価	価格
パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥38,000
パソピア7(本体)	~~¥119,800~~	¥68,000
PA7160(カラーディスプレイ)	~~¥79,000~~	¥38,000
ベーシックマスターJr.(本体)	~~¥89,800~~	¥20,000
レベルII(本体)	~~¥198,000~~	¥20,000
レベルIII マーク2(本体)	~~¥198,000~~	¥38,000
レベルIII マーク5(本体)	~~¥119,800~~	¥58,000

NATIONAL・OKI

商品	定価	価格
JR-100(本体)	~~¥54,800~~	¥20,000
JR-200(本体)	~~¥79,800~~	¥38,000
IF800モデル10(本体、プリンター)	~~¥370,000~~	¥58,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥698,000~~	¥258,000

EPSON

商品	定価	価格
MP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥58,000
MP-80K(プリンター)	~~¥189,000~~	¥78,000
QC-10(本体、ディスプレイ、プリンター)	~~¥795,000~~	¥528,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	~~¥1,350,000~~	¥298,000

SEIKOSHA・CASIO

商品	定価	価格
GP-80P(プリンター)	~~¥65,800~~	¥28,000
GP-250F(プリンター)	~~¥59,800~~	¥38,000
FP-1000(本体)	~~¥98,000~~	¥28,000
FP-1100(本体)	~~¥128,000~~	¥38,000

MITSUBISHI・TOMY

商品	定価	価格
マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2)	~~¥730,000~~	¥290,000
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	~~¥930,000~~	¥380,000
ぴゅう太(ゲームパソコン)	~~¥59,800~~	¥18,000

APPLE・EXA

商品	定価	価格
アップルII(本体)	~~¥428,000~~	¥158,000
LFD-550PC(フロッピーディスク)	~~¥160,000~~	¥78,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

《マイコンメイト》**全国どこでも電話1本! もちろんクレジットでもOK!**

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24 HOURS

24時間電話受付

本社
注文デスク **03-988-1121** 年中無休

札幌011-644-0380	仙台0222-24-2606	千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067	横浜045-311-6811	名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873	広島082-295-5936	福岡092-473-6730

(池袋サンシャインビル57F)

地上228mに中古パソコンショップがビッグにオープン!!

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。

03-988-2105

仙台 0222-21-3812	名古屋 052-264-4180
千葉 0472-25-2059	大阪 06-361-2832

日本最大の在庫量、全国組織の《マイコンメイト》

予約制度が発足しました。

《マイコンメイト》は業界初の中古パソコンの予約制度を発足し6月より業務を開始いたしました。この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》が、お客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。これによって、いままで人気パソコンの中古を捜しても、なかなか手に入れられないという中古パソコン市場を、より一層、活性化するとともに中古パソコン流通の改善を《マイコンメイト》は目指します。24時間中古情報でご希望の商品を捜していただき、それがない場合にご予約の電話を注文デスクにかけていただいても結構ですし、また直接、ご予約の電話を注文デスクにかけていただいても、ご希望商品の在庫はオンラインでわかります。なお予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご予約ください。どこよりも早く人気中古パソコンが手に入ります。

保証書付 製品は最低3カ月以上の保証付です。

豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。

高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。

10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる

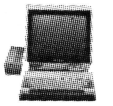
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

わんだ〜らんど暑中御見舞パソコンフェア!!

全国初のMSX専門店だからお求め

★わんだ〜らんどMSX特選セット★

日立MBH1



本体(MB-H1)…………¥62,800
テレビ(C-14RX)…………¥64,000
データレコーダ(MP33DR)……¥12,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥152,200
↓
わんだ〜らんど特価¥130,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥8,000
残 ¥4,600×35回

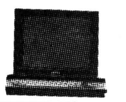
東芝HX10DPN



本体(HX10DPN)…………¥69,800
RGB21ピンテレビ(15X47N)……¥89,800
データレコーダ(MR33DR)……¥12,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥185,000
↓
わんだ〜らんど特価¥158,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,900
残 ¥5,700×35回

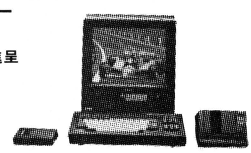
ソニーHB75



本体(HB75)…………¥69,800
テレビ(C-14RX)…………¥64,000
データレコーダ(MR33DR)……¥12,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥159,200
↓
わんだ〜らんど特価¥136,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,200
残 ¥5,200×35回

※時代はAV!!AVコンピューター
ビクター
HC-6
★粗品進呈



本体(HC6)…………¥ 64,800
RGBテレビ(AV・MT15)……¥ 115,000
スーパーインポーズ(HC-A602S)
アダプター…………¥ 20,000
データレコーダー(HC-R105)・¥ 19,000
RGBケーブル(HC-C611R)……¥ 6,000
ジョイスティック(1本)…………¥ 3,500
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥234,700
↓
わんだ〜らんど特価¥204,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥9,700
残 ¥7,300×35回

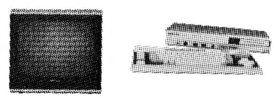
サンヨー
MPC-10



本体(MCP-10)…………¥74,800
テレビ(C-14RX)…………¥64,000
データレコーダ(MR33DR)……¥12,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥164,200
↓
わんだ〜らんど特価¥140,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,000
残 ¥5,000×35回

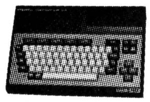
パイオニアPX-7



本体(PX-7)…………¥89,800
テレビ(C-14VXB)…………¥69,800
データレコーダー…………¥12,800
(MR-33DR)
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥185,000
↓
わんだ〜らんど特価¥160,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥8.500
残 ¥5,700×35回

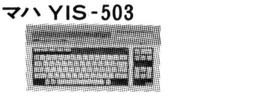
東芝HX-10D(64K)



本体(HX10D)…………¥65,800
テレビ(C1-4RX)…………¥64,000
データレコーダ(MR33DR)……¥12,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
アンテナ切替器(HX-T300)…¥ 1,500
合計 ¥156,700
↓
わんだ〜らんど特価¥132,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥7,100
残 ¥4,700×35回

ミュージックコンピュータ
ヤマハ YIS-503



本体(YIS-503)…………¥64,800
テレビ(C14RX)…………¥64,000
プレイカードセット(ZPA-01)……¥12,800
RFコンバータ(RF-01)…………¥ 7,800
ジョイスティック(2本)…………¥ 7,000
ソフト(2本)…………¥ 5,600
合計 ¥162,000
↓
わんだ〜らんど特価¥139,000

36回払の例
頭金¥0　初回 ¥5,700
残 ¥5,000×35回

●今月の特選セットのテレビ(上記3点)
ビクター14型リモコンテレビ"Magazine"C-14RX定価¥64,000→¥49,800
(色) シルバー、アイボリー、ブルー、イエロー、レッド
色々な組み合せはご相談下さい。当店はお客様の身になって親せつ丁ねいにご相談に応じます。
別にビデオ端子付"Magazine"2もあります。ビクターC-14VXB●定価¥69,800→¥56,000

MSXパソコン+データレコーダ (サンヨー MR33DR)
(全て頭金ナシ 20回払の例)　●新製品

	合計定価	初回	残19回
日立MBH1	¥ 75,600	¥5,600	¥4,000
東芝HX-10S	¥ 68,600	¥4,100	¥3,700
東芝HX-10D	¥ 78,600	¥4,200	¥4,200
●東芝HX-10DP	¥ 80,600	¥4,700	¥4,300
●東芝HX10DPN	¥ 82,600	¥5,200	¥4,400
ソニーHB-55	¥ 67,600	¥3,600	¥3,600
ソニーHB-75	¥ 82,600	¥5,200	¥4,400
サンヨーMPC-10	¥ 87,600	¥6,200	¥4,600
●サンヨーMPC-11	¥112,600	¥7,200	¥6,000
ゼネラル"パクソン"	¥159,300	¥8,900	¥8,500
ビクターHC-6	¥ 77,600	¥4,200	¥4,200
ヤマハYIS-303	¥ 62,600	¥4,500	¥3,300
ヤマハYIS-503	¥ 77,600	¥4,200	¥4,200
富士通FM-X	¥ 62,600	¥4,500	¥3,300
ナショナルCF-2000	¥ 67,600	¥3,600	¥3,600
●ナショナルCF-3000	¥ 92,600	¥5,100	¥5,100
●三菱MFL-120D	¥ 87,600	¥6,200	¥4,600
●三菱MFL-120	¥ 77,600	¥4,200	¥4,200

※端数処理の為、若干金額が違う場合があります。
現金特価はTELにてお問い合わせ下さい(大特価奉仕中)

★プレゼントソフトリスト(セットお買上げの方)

①UFO・インベーダー②ザ・スクランブル③ヘリ・パニック④ペンギンデート⑤コスモトラベラー⑥ゴルフカントリー⑦ゼロファイター⑧ギャングマン⑨スカイダイバー⑩パワーフェイル⑪ミステリーハウス⑫ダイヤモンドアドベンチャー⑬ピコピコ⑭ウォータードライバー⑮来なさい⑯3次元ボンバーマン⑰ポリスドッグ⑱スクウェアガーデン⑲コンテナクイズ⑳メイロデート㉑3Dウォータードライバー㉒詰将棋㉓家計簿㉔3次元ボンバーマン㉕暴走特急SOS㉖プロジェクトA

★プレゼント本リスト(本体及びセットお買上げの方)

①はじめてさわるMSXパソコン②はじめてさわるMSXパソコン2 ③BASICゲーム集④とび出せMSX⑤MSXビギナーズBASIC⑥BASICゼミナール⑦MSXポケットバンク1〜7

MSXパソコンお買上げ特典

- ゲームソフトテープ1本進呈(セットお買上げの方、リスト参照)
- 入門書進呈(お買上げの方全員)
- ブランクテープ2本進呈
- 当店より粗品進呈
- ソフトカードの発行(1本に付1点捺印10点で3,000円相当の商品と交換)

◎当店ではソフトの通信販売もしております。リストがありますので60円切手同封の上御請求下さい。

MSXパソコンにも3.5インチMFD登場!!
SONY MSX フロッピーディスクドライブ
HiT BiT HBD50
定価¥89,800→わんだ〜らんど特価
(但、16K及32Kの場合オプションが必要)

今やパソコンは一人一台の時代

やすいこの価格このサービス!

NEW 話題のクイック・ディスク搭載!!

シャープMZ-1500 新発売



(本体)MZ-1500…………………¥89,800
(RGBディスプレイ)MZ-ID15‥¥72,000
(データレコーダ)MR33DR……¥12,800
¥174,600
↓
わんだ〜らんど特価¥152,000
さらに¥5,000分のソフトサービス

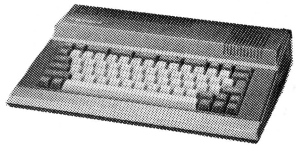
36回払いの例
頭金¥0　初回¥8,600
残　¥5,400×35回

パソコンテレビ
XIC CZ-801C+CZ801D
定価¥219,600→¥186,000
XID CZ-802C+CZ802D
定価¥326,000→¥277,000
XI CZ-800C+CZ-800D
定価¥268,000→¥216,000
NEW XICS CZ-803C+CZ801D
定価¥219,600→わんだ〜らんど特価
NEW CZ-804C+CZ801D
定価¥239,600→わんだ〜らんど特価

大人気パソコン取扱い開始!!

人気度No.1

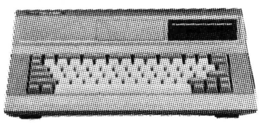
NEC PC-6001MKII



(本体)PC-6001MKII………¥84,800
(ディスプレイ)14M-131C………¥69,800
(データレコーダ)MR-33DR……¥12,800
合計 ¥167,400

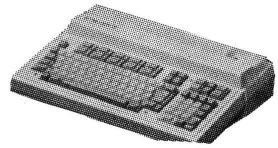
36回払いの例
頭金¥0　初回 ¥6,000
残　¥5,400×35回

★PC6601
定価¥143,000→¥128,000



NEW 天才少年を興奮させるFM-7と完全互換

富士通 FM-NEW7



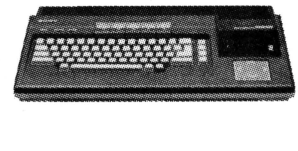
(本体)FM-NEW7……………¥99,800
(RGBディスプレイ)MZID15……¥72,000
(データレコーダ)MR33DR……¥12,800
¥184,600
↓
わんだ〜らんど特価¥156,000
さらにソフト¥5,000分サービス

36回払いの例
頭金¥0　初回 ¥6,800
残　¥5,600×35回

新製品
3.5インチMFOD2基装備　FM-77
定価¥228,000 →わんだ〜らんど特価

NEW 驚異のコンピュータグラフィック内蔵ソフトも充実

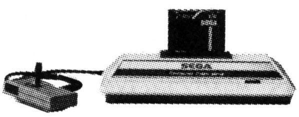
ソニーSMC-777C



(本体)SMC-777C…………¥168,000
(RGBディスプレイ)MZID15……¥72,000
(データレコーダー)MR33DR…¥12,800
合計 ¥252,800
↓
わんだ〜らんど特価¥220,000
さらにソフト¥6,000分サービス

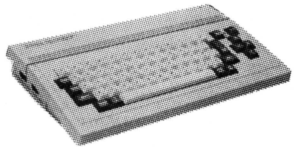
36回払いの例
頭金¥0　初回 ¥9,500
残　¥7,900×35回

ソニーSMC-777
定価¥148,000→わんだ〜らんど特価



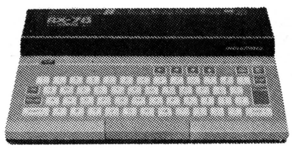
セガSG1000用 キーボード新発売!!

本体(SG1000)…………¥15,000
キーボード(SK-1100)……¥13,800
BASIC(レベルII)………¥7,000
ソフト(2本)…………………¥8,600
合計 ¥44,400
↓
わんだ〜らんど特価¥38,000



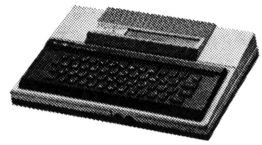
ハードキータイプの本格派 セガSC3000Hセット

(本体)SC3000H…………¥33,800
BASIC(BASIC-B)……¥5,000
ジョイスティック(SJ-200)…¥2,000
ソフト(2本)…………………¥8,600
合計 ¥49,400
↓
わんだ〜らんど特価¥¥44,000



画面超高速処理 RX-78(ガンダム)セット

本体(RX-78)…………¥59,800
BASIC(BS-BASIC)…¥7,800
ジョイスティック(2本)……¥6,800
ソフト(2本)…………………¥13,600
合計 ¥88,000
↓
わんだ〜らんど特価¥78,000



豊富な周辺機器で システムアップ

ソード(M5Jr)……………¥29,800
BASIC(G-BASIC)……¥9,800
ジョイスティック(JS-5)……¥3,500
ソフト(1本)…………………¥4,800
合計 ¥47,900
↓
わんだ〜らんど特価¥43,000
M5pro ¥398,00 → ¥36,000
M5 ¥49,800 → ¥45,000

★今月の目玉商品

◎下記商品は送料御負担下さい。

カシオPV1000 5セット限り	アタリ2800 10セット限り	ぴゅう太Jr 5セット限り
本体+ゲームソフト2本	本体+ゲームソフト2本	本体+ゲームソフト2本
定価¥24,400→¥20,000	定価¥25,000→¥20,000	定価¥24,400→¥20,000

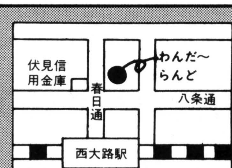
■製品先取り、お支払は1ヶ月後
■らくらくローン3回〜36回
■注文はコレクトコール(106)で
■全商品1年間無料保証
■全国無料配達

お急ぎの方は下記銀行へ御振込み下さい。1〜2日で商品即納　夜間受付TEL075(313)6172(PM8:00以降)



MSX パソコン・コンピューターゲームの専門店
■MSX/パソコン■コンピューターゲーム■ビデオ

わんだ〜らんど
WONDERLAND



営業時間　平日11:00〜20:00
日祭日 10:00〜19:00　月曜定休

〒600 京都市下京区七条御所ノ内本町2〜2(下京区八条春日上ル)
振込先　伏見信用金庫西八条支店(当座)50476

☎075(314)5182

東映オリジナル 特選システム

カラーRGBモニター50万台突破記念セール!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………………………秋葉原の東映無線



東映カラーモニター"FTC"シリーズ

	型番	価格	仕様
12"	FTC-1201	¥69,800	0.47mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1203	¥87,000	0.38mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
12"	FTC-1208	¥129,800	0.28mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1410H	¥59,600	0.52mmストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1423H	¥84,500	0.42mmファインストライプピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1428H	¥88,500	0.39mmドットピッチ2,000文字表示ハイコントラスト水平周波数15.75kHz
14"	FTC-1435H	¥99,500	0.39mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色
14"	FTC-1455H	¥138,800	0.31mmドットピッチ4,050文字表示ハイコントラスト水平周波数24.3/8kHz16/8色

Ⓐ NEC PC-6601 +TH14-NM2G(ナショナル)(14"カラーモニター)+カラーケーブル……………………¥214,600➡ 31%OFF ¥149,800

Ⓑ 日立 MB-S1/10 +TX-12M2(ナショナル)(12" 0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ) ¥242,600➡ 35%OFF ¥159,800

Ⓒ NEC PC-6001MKⅡ +TH14-NM2G(ナショナル)(14"カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………¥169,400➡ 40%OFF ¥102,800

Ⓓ カシオ FP-1100 +TH14-NM2G(ナショナル)(14"カラーモニター)+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……………¥212,600➡ 54%OFF ¥99,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

Ⓐ FM-NEW7+RFモジュレーター+RQ-8100(データレコーダ)……………………¥126,300➡ 21%OFF ¥99,800

Ⓑ FM-NEW7+TX-12M2(ナショナル、12"0.42mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル+LFD-550FM(ミニフロッピーディスク)+10ポート・フロッピーケーブル+GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥446,000➡ 38%OFF ¥276,800

Ⓒ FM-77D1+C14-2191(日立、14"0.43mmドットピッチ、カラーモニター)+カラーケーブル +GP-500F(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥371,500➡ 26%OFF ¥276,800

Ⓓ FM-77D2+FTC-1203+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル +ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥419,700➡ 19%OFF ¥343,800

FM-11シリーズ

Ⓐ FM-11(AD2)+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚……¥507,800➡ 20%OFF ¥409,800

Ⓑ FM-11(BS)+FTC-1455H+カラーケーブル+MB27410A(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚……¥882,400➡ 19%OFF ¥716,800

Ⓒ FM-11(BS)+FTC-1208+カラーケーブル+MB27407(熱転写プリンター)+プリンターケーブル+MB22440(マウス)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥676,000➡ 20%OFF ¥541,800

PC-8801MKⅡシリーズ

Ⓐ PC-8801MKⅡmodel10+FTC-1208+カラーケーブル+RQ-8100(データレコーダ)……¥312,600➡ 23%OFF ¥240,800

Ⓑ PC-8801MKⅡmodel10+FTC-1435H+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+RQ-8100(データレコーダ)+プリンター用紙1,000枚……¥388,300➡ 23%OFF ¥299,800

Ⓒ PC-8801MKⅡ model20+FTC-1435H+カラーケーブル+特選ドライブ1台+ディスケット10枚……¥408,300➡ 24%OFF ¥311,800

Ⓓ PC-8801MKⅡmodel20+FTC-1455H+カラーケーブル+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥517,900➡ 28%OFF ¥375,800

Ⓔ PC-8801MKⅡmodel30+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ユーカラJJ(ワープロソフト)+ディスケット10枚……¥534,900➡ 21%OFF ¥422,800

Ⓕ PC-8801MKⅡmodel30+FTC-1435H+カラーケーブル+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥545,100➡ 26%OFF ¥403,800

Ⓖ PC-8801MKⅡmodel30+FTC-1455H+カラーケーブル+NM-9300RO(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット10枚+プリンター用紙1,000枚……¥693,600➡ 20%OFF ¥558,800

PC-9801Fシリーズ

Ⓐ PC-9801E+FTC-1208+カラーケーブル+RP-80Ⅱ(ドットプリンター)+プリンターケーブル+PC-9801-13(カセットインターフェース)+MR-55DR(頭出機構付高速データレコーダ)+プリンター用紙 1,000枚……¥471,700➡ 22%OFF ¥368,800

Ⓑ PC-9801E+FTC-1455H+カラーケーブル+PFD-8(標準フロッピーディスク)+高速インターフェースボード+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+システムディスク+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……¥955,100➡ 18%OFF ¥787,800

Ⓒ PC-9801F1+FTC-1208+カラーケーブル+特選ドライブ1台+ディスケット(2DD)10枚……¥561,600➡ 25%OFF ¥423,800

Ⓓ PC-9801F1+12M-18B(シャープ、12"グリーンディスプレイ)+GP-500M((ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥455,100➡ 20%OFF ¥365,800

Ⓔ PC-9801F1+FTC-1455H+カラーケーブル+GP-550E(漢字プリンター)+プリンターケーブル+漢字ソフト用ROM+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥625,900➡ 26%OFF ¥468,800

Ⓕ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+MP-1045(ドットプリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(2DD)10枚……¥617,800➡ 27%OFF ¥454,800

Ⓖ PC-9801F2+FTC-1435H+カラーケーブル+NM-9300RO(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙1,000枚……¥793,800➡ 19%OFF ¥650,800

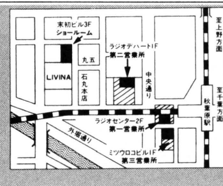
Ⓗ PC-9801F2+FTC-1455H+カラーケーブル+PC-PR201(漢字プリンター・ケーブル付)+ディスケット(2DD)10枚+プリンター用紙(15×11)1,000枚……¥862,100➡ 18%OFF ¥708,800

新品限定特別価格

<本 体>	<DOS>	<漢字ROM>
カシオFP-1100……¥128,000➡?	富士通 OS-9LEVELⅡ(EX、AD、ST用)…¥58,000➡?	NEC PC-8001MKⅡ-01……¥32,000➡?

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

第1営業所	東京都千代田区外神田1−14−2 ラジオセンター 〒101	☎(253)0987(251)2763	木曜定休日
第2営業所	東京都千代田区外神田1−10−11 ラジオデパート 〒101	☎(251) 1014 〜5	火曜定休日
第3営業所	東京都千代田区外神田1−15−6 ミツウロコビル 〒101	☎(253) 5741 (代)	無 休
ショールーム	東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル 〒101	☎(253) 9896 (代)	無 休



だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ハム・マイコン・オーディオ・BCL・エレクトロニクス

ELEctronics hobby

ELECTRONICS HOBBY MAGAZINE

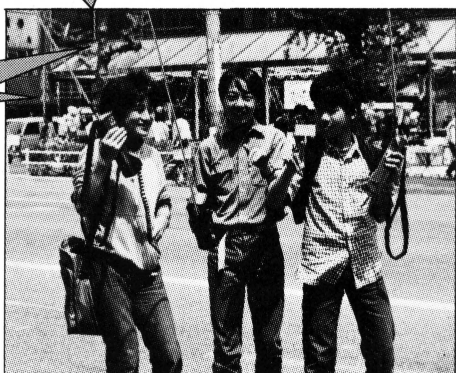
エレホビー

9月号

絶賛発売中！

別冊付録共

特別定価680円





レギュラーページ

- 音楽コーナー
- BCLコーナー
- 無線コーナー
- マイコンコーナー
- テクニカルコーナー
- 読者のプラザ

今月の特集

- ダウン・スイッチの理論と製作
- 電波の出入口，アンテナ大研究
- ハムフェア'84
- VHF飛びある記Part 1

オーディオ特集

- オーディオ/ビデオ・アクセサリー

入門図解製作記事

- 「電池あるかん？」
- DSLアダプタ
- テレホン・ピックアップ・アンプ
- 超小型FMラジオ

パソコン活用製作記事

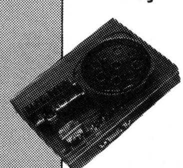
- FM-7用ジョイスティック インターフェース
- RAMテレコ

エレホビー製作記事

- 50MHz帯10Wリニヤアンプ
- 高性能ミキサFS-33
- デジタル・ゲーム「ハイ・アンド・ロー」
- 50MHz帯50Wリニヤアンプ

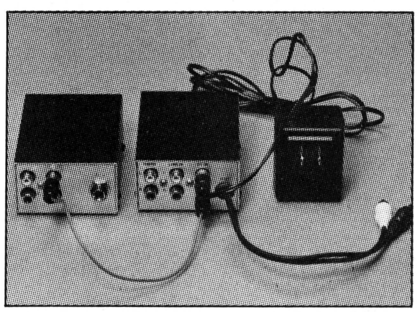
大型実体図付製作記事

- リズム・コンポーザー
- 密閉式スピーカの設計と製作
- ミステリーボックスII



特別付録

- **パーソナル無線マガジン No.9**



電波新聞社

東京本社　東京都品川区東五反田1丁目11番15号　☎(03)445-6111(大代表)　〒141

大阪本社　大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル内　☎(06)203-3361(大代表)　〒530

西部本社　福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル　☎(092)431-7411(大代表)　〒812

AKIHABARA
秋葉原 CVA
COMPUTER COMMUNICATION VISUAL AUDIO

お申し込みは☎コレクトコール〈106番〉で!!
※都内の方はコレクトコールできません。
東京03(258)3710(代)
受付時間 AM10:00～PM8:00 マイコンベーシック係

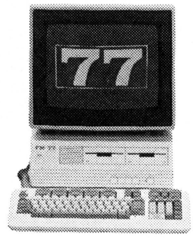


富士通 FM-NEW7 (ニューセブン)
ソフトはFM-7と完全コンパチ!

MB25015(本体) ……………………… 99,800円
MB27343(14インチカラーCRT) ……… 67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル) ……… 1,800円
MB27501(FMデータレコーダ) ……… 12,800円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,700円 ㊟2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,500円

合計価格 ~~182,200円~~



富士通 FM-77 (セブン セブン)
3.5インチマイクロフロッピーディスク採用!

MB25250(本体) ……………………… 228,000円
MB27343(14インチカラーCRT) ……… 67,800円
MB26512A(カラーCRTケーブル) ……… 2,400円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,900円 ㊟4.5万×3回
●48回均等支払例 月々7,600円

合計価格 ~~298,200円~~

NEC PC-8801mkII
PC-8801mkIIモデル30(本体) ……………… 275,000円
PC-KD551(14インチカラーCRT) ……… 118,000円

合計価格 ~~393,000円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々11,000円 ㊟5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,300円

SHARP MZ-1500
高速、クイックディスク搭載のクリーンコンピューター!

MZ-1500(本体) ……………………… 89,800円
MZ-1D15B(14インチカラーCRT) ……… 72,000円

合計価格 ~~161,800円~~

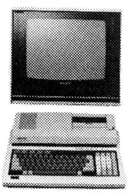
●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,100円 ㊟2万×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

SHARP パソコンテレビ X1 CS/K
拡張1/Oポート、2ポート内蔵

CZ-803C(本体) ……………………… 119,800円
CZ-801D(14インチカラーディスプレイテレビ) … 99,800円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,400円 ㊟3万×3回
●48回均等支払例 月々5,300円

合計価格 ~~219,600円~~



漢字ROM標準実装

CZ804C(本体) ……………………… 139,800円
CZ-801D(14インチカラーディスプレイテレビ) … 99,800円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,700円 ㊟3.5万×3回
●48回均等支払例 月々5,800円

合計価格 ~~239,600円~~

HITACHI S1
1MBのメモリ空間
高速多機能グラフィック



S1モデル10(MB-S1/10,本体) ……………… 128,000円
C12-2120(12インチカラーCRT) ……… 89,800円
TRQ-1500(データレコーダ) ……………… 13,800円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,000円 ㊟3万×3回
●48回均等支払例 月々5,500円

合計価格 ~~231,600円~~

SONY SMC-777C
4096色カラーパレット内蔵、グラフィック最強マシン!

SMC-777C(本体) ……………………… 168,000円
KV-14CP1(14インチカラーディスプレイテレビ)・ 99,800円
SMK-702(カラーCRTケーブル) ……… 6,800円

合計価格 ~~274,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々7,900円 ㊟4万×3回
●48回均等支払例 月々6,700円

NEC PC-9801F
PC-9801F2(本体) ……………………… 398,000円
PC-KD551(14インチカラーCRT) ……… 118,000円

合計価格 ~~516,000円~~

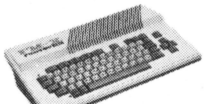
☆オプション PC-PR201(24ドットプリンタ)298,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々14,200円 ㊟7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,300円

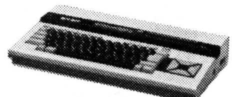
MSX
■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
富士通	FM-X	~~49,800円~~	3,200円×15回
ソニー	HB-55	~~54,800円~~	3,200円×15回
日立	MB-H1	~~62,800円~~	3,000円×15回
ビクター	HC-6	~~64,800円~~	3,200円×20回
三菱	ML-F120	~~64,800円~~	3,200円×20回
キャノン	V-20	~~64,800円~~	3,200円×20回
ヤマハ	YIS-503	~~64,800円~~	3,200円×20回

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
東芝	HX-10DP	~~67,800円~~	3,200円×20回
東芝	HX-10DPN	~~69,800円~~	3,300円×20回
ソニー	HB-75	~~69,800円~~	3,500円×20回
三洋	MPC-10	~~74,800円~~	3,500円×20回
三菱	ML-F120D	~~74,800円~~	3,800円×20回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	3,900円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,500円×20回
三洋	MPC-11	~~99,800円~~	5,000円×20回



富士通 FM-X



SONY HB-75

MSX 組み合せ

プリンターシステム
HX-10DP(本体) ……………………… 67,800円
HX-P550(ドットプリンタ) ……………… 84,800円
HX-P501(プリンタケーブル) ……………… 5,000円
PA-7230(データレコーダ) ……………… 12,800円
HX-T300(アンテナ切換器) ……………… 1,500円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,300円 ㊟2万×3回
●48回均等支払例 月々4,000円

合計価格 ~~171,900円~~

フロッピーシステム
HB-75(本体) ……………………… 69,800円
HBD-50(3.5インチFDD) ……………… 89,800円
OM-D3440(ブランクディスケット10枚) …… 13,500円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,900円 ㊟2.5万×3回
●48回均等支払例 月々4,200円

合計価格 ~~173,100円~~

■今月のお買い得セット (JOYスティック&ゲームソフトつき!!)

メーカー名	セット名	セット価格	均等支払例
三菱	ML-8000セット	68,100円	3,100円×20回
東芝	HX-10Dセット	72,100円	3,300円×20回
ナショナル	CF-2000セット	63,100円	3,800円×15回

メーカー名	セット名	セット価格	均等支払例
ソニー	HB-55セット	63,100円	3,800円×15回
キャノン	V-10セット	63,100円	3,600円×15回
ヤマハ	CX-5F(本体のみ)	64,800円	3,200円×20回



3F	CVA事業部(OFFICE) ※無料マイコン教室
2F	パソコンソフト 書籍
1F	パソコン全般
B1F	ビジネスパソコン ワープロ

無料パソコン教室開催中! NEC PC-9801F2使用
紹介コース・初級コース・中級コース・応用コース
※人数に制限がありますので予約が必要です。お電話にてお問合せ下さい。
TEL. 03-258-3711(代)

資本金/110億4,979万円 売上高/6,951億円(昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2

BM特選 プログラムコーナー



APPLE II PASOPIA 5 FX-702P
BM-Jr/L II PASOPIA 7 PASOPIAmini
BM-L III/mk5 PC-6001 PB-100
C 1 PC-8001/mk II PC-1245
コモドール64 PC-8801/mk II PC-1500
FM-7/77 PC-9801/E/F PC-2001
FP-1100 ぴゅう太
JR-100 RX-78
JR-200 S 1
M 5 SC-3000
MAXMACHINE SMC-777
MSX VIC-1001
MULT18 X 1
MZ-700/1500 ZX-81
MZ-80B/2000 HC-20
MZ-2200 JR-800
MZ-5500 PC-8201

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表，フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし，二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

LORES RUNNER

高橋　光雄



ロード・ランナーのようなゲームを，LORESで作ってみました。私にとって，はじめてのマシン語を使ったゲームです。

★あそびかた

RUNすると，デモが始まります。[RETURN]を押すと，しばらくしてゲームが始まります。

緑があなたです。オレンジ色につかまらないように黄色の宝を全部取ってください。

[A][Z][←][→]で，上下左右です。ピンク色のところにいるときだけ，上下に動けます。[S]と[H]で自分の左と右に，連続して20個まで穴をあけることができます（穴があかないところもあります）。自分のすぐ下になにもないときは，下に落ちます。

黄色の宝をすべて取ったら，一番高いところまで行ってください。これで1面クリアです。

画面は3種類あり，クリアするごとにLEVELが上がって人が1人ふえます。

[ESC]は自殺キーです。動けなくなったときなどに使用してください。なお，画面に移動しない緑やオレンジの点が出ることがありますが，ゲームには関係ありません。

CHECKER FLAG

編：よくできた作品ですね。ローリゾのゲームですが，たしかにスピードは速くなっています。

Dr.D：ゲーム・パターンが3種類も用意されているんだね。ふむ，なかなか苦労したようだ。

影：とかなんとか言って，本当はDr.にもこのプログラムは組めないのでは？

Dr.D：バカ！ なに言っとるか!!

★プログラムについて

敵を動かすのにマシン語を使い，他はBASICを用いています。キーが使いにくいなら，150，162，190，195行を変えてください。

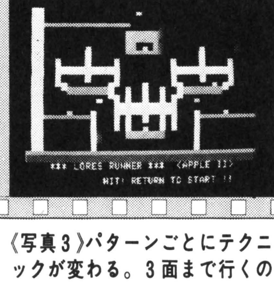
188行のPRINT "の後に，[CTRL]＋[G]を1回入れてください。710行のPRINT" の後は，1文



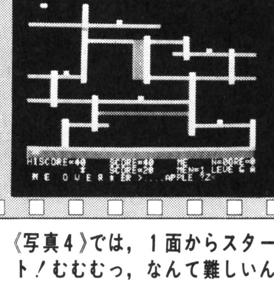
《写真1》ローリゾの画面だが，スピードが速くおもしろいゲームだ



《写真2》ゲーム・パターンは三つある。どれもクリアするのは難しいぞ！



《写真3》パターンごとにテクニックが変わる。3面まで行くのは至難のワザだ



《写真4》では，1面からスタート！むむむっ，なんて難しいんだろ!!

★山をこえ谷をこえ1時間かかってベーマガ買ってたけど，すぐ近くの本屋に1冊だけあった！こんないなかにもベーマガ売ってる。（茨城県那珂郡・都鳥茂雄14才）……【編：感動のお便りで今月のOFをスタート！】

字ごとに CTRL ＋Ⓖを入れてください。

プログラムを入力し終わったら，必ずＲＵＮする前にＳＡＶＥしてください。そして，プログラムを実行させるときは，いつでもPOKE 103,1：POKE104,96：POKE 24576,0 RETURN とＮＥＷ RETURN としてから，テープからＬＯＡＤしてＲＵＮさせてください。

★おまけ

音がなくてさびしいと思う人は，ＬＯＡＤした後でベーマガ４月号の52ページのＣＨＥＣＫＥＲ ＦＬＡＧのようにすると音が出ます！

LORES RUNNERのプログラム・リスト

```
2  TEXT
3  HOME : VTAB 10: PRINT "
      L O R E S   R U N N E R
                  ": PRINT : PRINT
    " APPLE II (10K BASIC ) ": PRINT
    : PRINT "                    B
    Y MITSUO TAKAHASHI"
5  FOR I = 3072 TO 3888: READ A: POKE
    I,A: NEXT
8  FOR I = 827 TO 832: POKE I,1: NEXT

9  GR :IQ = 3: HOME : VTAB 23: PRINT
    "     *** LORES RUNNER ***  <
    APPLE II>": PRINT :: PRINT "
                  HIT! RETURN TO
    START !! "
10 N = N + 1: IF N > 3 THEN N = 1

11  ON N GOSUB 2000,2200,2400: FOR
    W = 1 TO 80
12  POKE 768,39: POKE 769,36
15  CALL 3072: FOR T = 1 TO 50: NEXT
   .T: NEXT
16  POKE 768,19: POKE 769,5: FOR
    W = 1 TO 130: CALL 3072: FOR
    T = 1 TO 30: NEXT : NEXT
17  IF  PEEK ( - 16384) = 141 THEN
    20:
18  GOTO 9
20  DIM H(21): DIM HX(21): DIM HY
    (21): DIM K(6)
30  GR :ME = 5:LE = 1:SC = 0:K =
     - 16336
31 IQ = 0:LV = 1
40 C = 0:OC = 0:J = 1:SQ = 0:L =
    0
45  HOME
50  VTAB 21: PRINT "HISCORE=";HI;
    : HTAB 15: PRINT "SCORE=";SC
    ;: HTAB 27: PRINT "MEN=";ME;
    : HTAB 33: PRINT "LEVEL=";LV
    ;
55  VTAB 23: HTAB 5: PRINT "< LOR
    ES RUNNER >....APPLE II "
60  FOR I = 0 TO 20:HX(I) = 1:HY(
    I) = 38: NEXT
70  GR : ON LE GOSUB 2000,2200,24
    00
80  FOR I = 809 TO 814: POKE I,0:
     POKE I + 18,1: POKE I + 12,
    11: POKE I + 6,11: NEXT
120 C2 =  SCRN( X,Y + 1): IF C2 <
     > 0 AND C2 <  > 13 THEN 150

130 Y = Y + 1: GOTO 170
150 P1 =  PEEK ( - 16384):X = X +
    (P1 = 149) - (P1 = 136): IF
    X > 39 OR X < 0 THEN X = OX
155  IF P1 = 155 THEN 320
160 P =  PEEK (K): IF C <  > 11 THEN
    170
162 Y = Y + (P1 = 218) - (P1 = 19
    3):P =  PEEK (K) -  PEEK (K)
    : IF Y > 39 OR Y < 0 THEN Y =
    OY
165  IF Y = 1 AND SQ = QQ THEN 60
    0
170 C1 =  SCRN( X,Y): IF C1 = 6 OR
    C1 = 2 THEN X = OX:Y = OY
180  IF X = OX AND Y = OY THEN 19
    0
185 C =  SCRN( X,Y)
188  IF C = 13 THEN SQ = SQ + 1:C
     = 11:SC = SC + 10: VTAB 21:
     HTAB 15: PRINT "SCORE=";SC;

190  IF P1 = 211 AND X > 0 THEN 1
    500
195  IF P1 = 187 AND X < 39 THEN
    1510
200  REM
240  REM
242 R = R + 1: IF R > 15 THEN R =
    0: GOTO 245
243 S =  PEEK (K) -  PEEK (K) +  PEEK
    (K) -  PEEK (K) +  PEEK (K) -
     PEEK (K): GOTO 285
245 L = L + 1: IF L > 20 THEN L =
    0: GOTO 280
250  IF  SCRN( HX(L),HY(L)) = 6 THEN
    245
255  IF  SCRN( HX(L),HY(L)) = 12 THEN
    320
270 H(L) = 0: COLOR= 6: PLOT HX(L
    ),HY(L)
271 S =  -  PEEK (S) +  PEEK (S) -
     PEEK (S) +  PEEK (S)
280  REM
285  IF X <  > OX OR Y <  > OY THEN
     COLOR= OC: PLOT OX,OY
300  POKE 768,X: POKE 769,Y:QW =
     INT (38 *  RND (1)) + 1: POKE
    777,QW: POKE 780,0: CALL 307
    2
305  COLOR= 12: PLOT X,Y
310  IF  PEEK (780) = 0 THEN 500
315  FOR I = 784 TO 789: IF X =  PEEK
    (I) AND Y =  PEEK (I + 7) THEN
    320
316  NEXT : GOTO 500
320 ME = ME - 1: VTAB 21: HTAB 27
    : PRINT "MEN=";ME;
325  IF ME < 1 THEN 700
328  FOR I = 1 TO 60:P =  PEEK (K
    ) -  PEEK (K) +  PEEK (K) +
     PEEK (K): NEXT
330  POKE  - 16368,0
340  GOTO 40
500  REM
550 OX = X:OY = Y:OC = C: GOTO 12
    0
560  END
600  FOR F = 1 TO 10:P =  -  PEEK
    (K): NEXT
610  FOR F = 1 TO 100:P =  PEEK (
    K) -  PEEK (K) +  PEEK (K):S
    C = SC + 10: VTAB 21: HTAB 1
    5: PRINT "SCORE=";SC;: NEXT

629 LE = LE + 1: IF LE > 3 THEN  =
    1:IQ = IQ + 1: IF IQ > 3 THEN
    IQ = 3
630 LV = LV + 1
640 ME = ME + 1
650  GOTO 40
700 K =  - 16336: FOR I = 1 TO 60
    :S =  PEEK (K) +  PEEK (K) -
     PEEK (K) -  PEEK (K) -  PEEK
    (K) +  PEEK (K) -  PEEK (K):
     NEXT
710  VTAB 22: HTAB 10: PRINT "* G
     A M E  O V E R * "
720  IF SC >  = HI THEN HI = SC: VTAB
    21: PRINT "HISCORE=";HI;
800  VTAB 23: HTAB 31: INPUT A$: GOTO
    30
1500 M =  - 1: GOTO 1520
1510 M = 1
1520  IF  SCRN( X + M,Y) <  > 0 OR
     SCRN( X + M,Y + 1) <  > 6 THEN
    200
1530  IF  SCRN( HX(J),HY(J)) = 0 THEN
    200
1540 HX(J) = X + M:HY(J) = Y + 1
1550  FOR I = 1 TO 10:P =  PEEK (
    K) -  PEEK (K) -  PEEK (K): COLO
    R= 1: PLOT HX(J),HY(J): COLOR= 0
    : PLOT HX(J),HY(J): NEXT I
1560 H(J) = 0:J = J + 1: IF J > 2
    0 THEN J = 1
1580  GOTO 200
2000  COLOR= 6: HLIN 0,22 AT 6: HLIN
    10,26 AT 10: HLIN 25,39 AT 1
    3
2010  HLIN 20,39 AT 19: HLIN 0,9 AT
    19: HLIN 0,27 AT 25
2020  HLIN 7,13 AT 31: HLIN 28,39
     AT 31: HLIN 0,39 AT 37
2030  COLOR= 2: HLIN 0,39 AT 38: HLIN
    0,39 AT 39: HLIN 12,27 AT 28
    : VLIN 10,19 AT 18: VLIN 10,
    19 AT 19
2040  COLOR= 11: VLIN 1,20 AT 9: VLIN
    18,26 AT 4: VLIN 24,32 AT 11

2060  VLIN 30,36 AT 6: VLIN 9,20 AT
    20: VLIN 9,14 AT 27: VLIN 12
    ,20 AT 35: VLIN 18,33 AT 28:
     VLIN 30,36 AT 39
2070 X = 22:OX = 22:Y = 36:OY = 3
    6:QQ = 5
2075  POKE 775,1 + IQ
2080 P = 2: FOR I = 784 TO 789: POKE
    I,P: POKE I + 13,P:P = P + 7
    : NEXT
2085  FOR I = 791 TO 796: POKE I,
    1: POKE I + 12,1: NEXT
2090  COLOR= 13: PLOT 15,5: PLOT
    31,12: PLOT 6,18: PLOT 19,24
    : PLOT 33,30
2100  RETURN
2200  COLOR= 6: HLIN 1,17 AT 5: HLIN
    1,10 AT 28: HLIN 30,39 AT 28

2205  HLIN 0,39 AT 37
2210  FOR I = 7 TO 12: HLIN 17,22
     AT I: NEXT
2220  HLIN 7,13 AT 21: HLIN 7,13 AT
    22: HLIN 27,33 AT 21: HLIN 2
    7,33 AT 22: HLIN 17,23 AT 32
    : HLIN 17,23 AT 33
2230  COLOR= 0: HLIN 19,21 AT 10:
     HLIN 19,21 AT 11: COLOR= 2:
     HLIN 0,39 AT 38: HLIN 0,39 AT
    39
2240  COLOR= 11: VLIN 15,20 AT 5:
     VLIN 12,19 AT 10: VLIN 15,2
    0 AT 15: VLIN 20,21 AT 6: VLIN
    20,23 AT 14: HLIN 6,14 AT 16
    : HLIN 6,14 AT 17
2250  VLIN 15,20 AT 25: VLIN 15,2
    0 AT 35: VLIN 12,19 AT 30: VLIN
    20,23 AT 26: VLIN 20,21 AT 3
    4
2260  VLIN 23,31 AT 15: VLIN 22,3
    1 AT 17: VLIN 22,31 AT 23: VLIN
    20,29 AT 20: VLIN 23,31 AT 2
    5: HLIN 16,24 AT 25: HLIN 16
    ,24 AT 26: HLIN 16,24 AT 27
2265  HLIN 26,34 AT 16: HLIN 26,3
    4 AT 17
2270  VLIN 27,36 AT 11: VLIN 27,3
    6 AT 29: VLIN 1,36 AT 1
2275  VLIN 1,36 AT 2
2280 X = 24:OX = 24:Y = 36:OY = 3
    6:QQ = 15: POKE 775,2 + IQ
2285  COLOR= 13: PLOT 20,11: PLOT
    5,14: PLOT 15,14: PLOT 25,14
    : PLOT 35,14: PLOT 8,20: PLOT
    32,20
2290  PLOT 17,21: PLOT 23,21: PLOT
    20,31: PLOT 7,27: PLOT 34,27
    : PLOT 29,24
2295  PLOT 10,11: PLOT 30,11
2300  POKE 784,14: POKE 794,14: POKE
    791,19: POKE 803,19: POKE 78
    5,19: POKE 798,26: POKE 792,
    19: POKE 804,19: POKE 786,12
    : POKE 799,12: POKE 793,24: POKE
    805,24
2310  FOR I = 794 TO 796: POKE I,
    2: POKE I + 12,2: NEXT I
2315  FOR I = 787 TO 789:P =  INT
    (36 *  RND (1)) + 2: POKE I,
    P: POKE I + 13,P: NEXT
2350  RETURN
2400  COLOR= 6: FOR I = 5 TO 37: HLIN
    0,39 AT I: NEXT : COLOR= 2: HLIN
    0,39 AT 38: HLIN 0,39 AT 39
```

★これは学校の先生が言ったギャグです。「ナタがナタナタこないなあ」「アライこれアライ！」。（千葉県市川市・**佐藤　亘13才**）……【**影**：編くん，千葉のギャグはレベルが低いね！**編**：ククッ，千葉県人よ立ち上がれ!!】

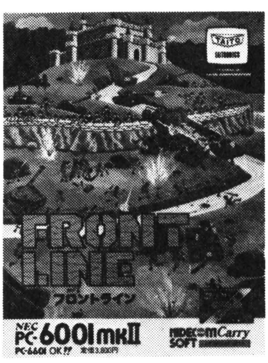
```
2410  COLOR= 0: HLIN 2,28 AT 5: HLIN
     2,28 AT 6: HLIN 2,28 AT 7: HLIN
     31,38 AT 7: HLIN 31,38 AT 8:
      HLIN 18,28 AT 8: HLIN 18,28
      AT 9: HLIN 18.28 AT 10
2415  PLOT 35,19: VLIN 35,36 AT 1
     6
2420  VLIN 10,19 AT 33: VLIN 10,1
     9 AT 34: FOR I = 12 TO 14: HLIN
     2,23 AT I: HLIN 10,35 AT I +
     9: HLIN 20,36 AT I + 22: NEXT

2430  FOR I = 26 TO 29: VLIN 14,1
     7 AT I: VLIN 27,32 AT I + 4:
      NEXT : FOR I = 14 TO 15: VLIN
     35,36 AT I: VLIN 19,20 AT I +
     14: NEXT
2440  FOR I = 3 TO 7: VLIN 16,27 AT
     I: NEXT : FOR I = 25 TO 31: HLIN
     15,23 AT I: NEXT
2450  COLOR= 11: VLIN 14,27 AT 2:
      VLIN 7,21 AT 11: VLIN 7,12 AT
     17: VLIN 14,24 AT 18: VLIN 2
     3,31 AT 14: HLIN 15,18 AT 24
     : HLIN 3,17 AT 18
2455  VLIN 31,36 AT 18: VLIN 23,3
     1 AT 24: VLIN 23,32 AT 34: VLIN
     1,36 AT 37
2460 X = 21:OX = 21:Y = 31:OY = 3
     1:QQ = 15: POKE 775,2 + IQ
2470 P = 0: FOR I = 784 TO 789:P =
     P + 5: POKE I,P: POKE I + 13
     ,P: NEXT
2475  FOR I = 791 TO 796: POKE I,
     2: POKE I + 12,2: NEXT
2480  COLOR= 13: PLOT 4,7: PLOT 3
     2,4: PLOT 22,10: PLOT 34,8: PLOT
     15,14: PLOT 27,17: PLOT 33,1
     9: PLOT 5,16: PLOT 7,27
2485  PLOT 16,23: PLOT 33,23: PLOT
     21,27: PLOT 32,32: PLOT 15,3
     6: PLOT 26,36
2500  RETURN
5000  DATA  162,0,189;23,3,24,105
     ,1,141,4,3,188,16,3,173,4,3,
     32,113,248,141,5,3,173,5,3,5
     6,233,0,240,13,173,5,3,56,23
     3,13,240,5,76,17,13,204,12,2
     54,23,3,189,23,3
5010  DATA  56,233,37,16,116,189,
     41,3,56,233,0,240,36,169,13,
     32,100,248,189,23,3,56,233,1
     ,141,4,3,76,80,12,188,16,3,1
     73,4,3,32,0,248,169,0,157,41
     ,3,169,13,157,53,3,189
5020  DATA  16,3,56,233,0,208,3,7
     6,13,14,189,16,3,56,233,39,2
     08,3,76,13,14,189,16,3,76,13
     0,12,76,197,12,24,105,1,141.
     8,3,172,8,3,189,23,3,32,113,
     248,141,6,3,173,6
5030  DATA  3,56,233,0,208,3,76,1
     3,14,189,16,3,56,233,1,141,8
     ,3,76,174,12,76,254,14,172,8
     ,3,189,23,3,32,113,248,141,6
     ,3,173,6,3,56,233,0,208,3,76
     ,13,14,169,9,32
5040  DATA  100,248,188,16,3,189,
     23,3,32,0,248,76,233,14,255,
     255,0,173,9,3,157,16,3,169,1
     ,157,23,3,189,16,3,157,29,3,
     189,23,3,157,35,3,169,0,157,
     41,3,169,0,157,53,3
5050  DATA  169,9,32,100,248,188,
     16,3,189,23,3,32,0,248,76,19
     3,14,76,17,13,255,255,0,189,
     23,3,56,237,1,3,141,4,3,208,
     51,189,16,3,56,237,0,3,141,8
     ,3,208,7,169,1,141
5060  DATA  12,3,96,96,173,0,3,22
     1,16,3,176,6,222,16,3,76,65,
     13,254,16,3,76,13,14,16,3,76
     ,13,14,14,255,255,0,0,255,25
     5,189,47,3,56,233,11,208,44,
     173,1,3,56,253,23
5070  DATA  3,141,4,3,173,1,3,221
     ,23,3,176,6,222,23,3,76,13,1
     4,254,23,3,76,13,14,16,0,222
     ,23,3,76,13,14,255,255,0,0,2
     55,255,173,0,3,56,253,16,3,1
     41,8,3,173,8
5080  DATA  3,56,233,0,16,9,169,0
     ,56,237,8,3,141,8,3,173,1,3,
     56,253,23,3,141,4,3,173,4,3,
     56,233,0,16,9,169,0,56,237,4
     ,3,141,4,3,173,8,3,24,109,4,
     3,141
5090  DATA  10,3,76,205,13,255,0,
     0,255,255,0,173,10,3,56,233,
     6,16,3,76,29,13,189,16,3,24,
     125,59,3,157,16,3,189,16,3,5
     6,233,0,48,11,189,16,3,56,23
     3,40,16,3,76,13
5100  DATA  14,169,0,56,253,59,3,
     157,59,3,189,29,3,157,16,3,7
     6,13,14,255,0,0,255,255,0,18
     8,16,3,189,23,3,32,113,248,1
     41,2,3,173,2,3,56,233,6,240,
     11,173,2,3,56,233
5110  DATA  2,240,3,76,74,14,189,
     29,3,157,16,3,189,35,3,157,2
     3,3,169,0,56,253,59,3,157,59
     ,3,76,193,14,0,0,255,255,0,0
     ,189,16,3,56,253,29,3,208,12
     ,189,23,3,56,253
5120  DATA  35,3,208,3,76,193,14,
     188,16,3,189,23,3,32,113,248
     ,157,47,3,169,9,32,100,248,1
     88,16,3,189,23,3,32,0,248,18
     9,47,3,56,233,13,208,8,189,4
     1,3,56,233,0,240,13,76
5130  DATA  216,14,0,0,255,255,15
     7,47,3,255,0,0,169,1,157,41,
     3,169,0,157,47,3,189,53,3,32
     ,100,248,188,29,3,189,35,3,3
     2,0,248,189,16,3,157,29,3,18
     9,23,3,157,35,3,189
5140  DATA  47,3,157,53,3,232,142
     ,3,3,173,7,3,56,237,3,3,48,3
     ,76,2,12,96,255,255,0,0,255,
     255,189,53,3,56,233,9,208,3,
     76,175,14,76,160,14,255,255,
     0,189,53,3,32,100
5150  DATA  248,188,29,3,189,35,3
     ,32,0,248,76,217,12,255,0,0,
     189,41,3,56,233,0,208,3,76,1
     27,12,169,13,32,100,248,189,
     23,3,56,233,1,141,4,3,188,16
     ,3,173,4,3,32,0,248
5160  DATA   169,0,157,41,3,169,1
     3             ,157,53,3,76,12
     7,12,12,255,2             55,
     169
```

MICOM NEWS

ニデコムソフトから PC-6001mkII/6601用 フロントライン登場

ゲーム・センターでおなじみの「フロントライン」(タイトー) のPC－6001mkII/6601版がニデコから発売になりました。キャラクタのユニークさが大好評のスクロールゲームが，君のmkIIで楽しめます。価格は，テープ版で3,800円です。くわしくは，〒101 東京都千代田区神田松永町一番地 宮沢ビル3F ニデコ・ソフトセンターBM係まで



話題のCG（コンピュータグラフィック）“レンズマン”を探るセミナー

青山コンピュータスクール・メロンは，今年4月に東京は渋谷に開校したばかりのコンピュータ・グラフィックの専門校。といっても，ベーマガの読者にはもうCGコーナー「ジキル博士のアトリエ」でおなじみですね。

その「メロン」では，来年度入学希望者への学校説明会とともに，今話題のCGアニメ「レンズマン」制作過程などを探ったセミナーを開催することになりました。講師は,「レンズマン」制作会社JCGLの大口孝之さんです。講演内容は「CGアニメ"レンズマン"の映像ができるまで」です。

日時：8月18日(土)PM1：00〜

〒150 東京都渋谷区渋谷1-11-1 西青山ビル

TEL 03−499−1700(代)

受講は無料，電話予約が必要です。

★♪チャンチャンチャンチャンチャーンチャーン♪さてなんの音でしょう？（富山県小矢部市・ERROR屋BUGちゃん13才)……【影：わかるかいな？編：わからんでか。Dr.D：ちゃんちきおけさだろ／影：年でんな／】

DRACULA
（ドラキュラ）

森　巧尚



▶ はじめに

この作品は，森巧尚の「ＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣ」（定価980円）の164ページ，ＭＳＸ用「ＤＲＡＣＵＬＡ」をベーシックマスターJr用に移植したものです。

▶ ストーリー

気がつくとまっくらな屋敷の中にいました。実はこの屋敷には，ドラキュラが住んでいるのです。メゾン一刻も，早くこの屋敷から抜け出ないといけないのですが，まっ暗で何も見えません。手さぐりで歩いて行き行きましょう。

屋敷の中には，ドラキュラのほかに吸血コウモリもいるんです。

吸血コウモリにつかまるとダメなんですが，その前にニンニクを拾っておくと追いはらえるんですね。

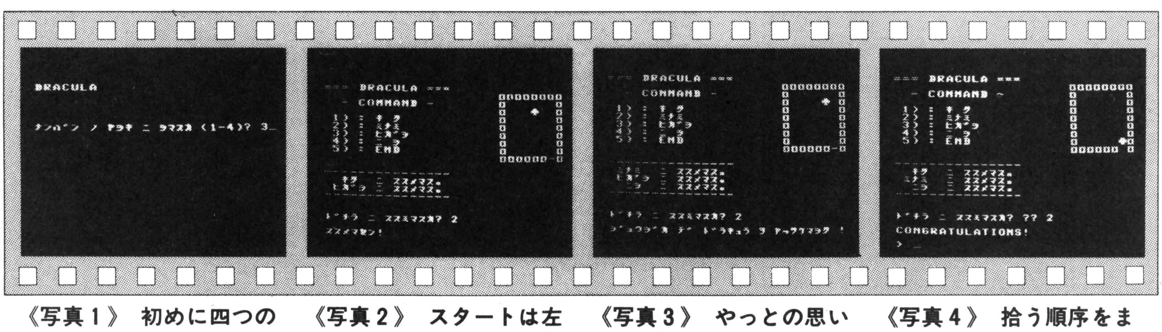
吸血コウモリの近くには，十字架が落ちています。十字架を見つけたら，さあドラキュラをやっつけに行きましょう。

ドラキュラをやっつけたら，出口へと向かいます。でもＥＸＩＴ　ＫＥＹがないことには，出口は開きません。ＥＸＩＴ　ＫＥＹが見つかるまで，屋敷の中をさまよいましょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：ベーマガにふさわしいアドベンチャー・ゲームだ。リストが短くても面を四つ用意して楽しさを４倍にしている。

860～930行を見たまえ。普通のプログラムだと８桁×８行×４画面＝256個のデータが必要なんだが，それを論理演算時のビットを使って32個のデータにしている。このデータは，たとえば８Ｂというデータは２進数では10001011となり，これをキャラクタに直すと〝▒ ▒ ▒▒〞という具合になるんだ。さすが，森君のプログラムにはムダがないな。



《写真１》　初めに四つの部屋から好きな部屋を選びます

《写真２》　スタートは左上から。まっ暗だから方向もわからない

《写真３》　やっとの思いでドラキュラを退治しました

《写真４》　拾う順序をまちがえないようにね！みごと成功!!

★この前，ベーマガを買いに行くとき「車に気をつけて！」と言われたから，言われた通りに車に木をつけて行った。（京都府宇治市・**武田朋広14才**）……**【つぐ美：**クスッ，おかし！でも，ほんとに車には気をつけてネ！**】**

▶ 遊びかた

アドベンチャー・ゲームといっても，「ミル」とか「ヒロウ」なんてないんです。キタ，ミナミ，ニシ，ヒガシだけ！

[1]でキタ(上)，[2]でミナミ(下)，[3]でヒガシ(右)，[4]でニシ(左)へ，それぞれ移動します。

それで，進んだ所にニンニクや十字架があったら，拾っておいて，吸血コウモリやドラキュラがいたら，追いはらったり，やっつけたりできるわけなんですね。つまり，いきあたりばったりのゲームなんです。

でも，屋敷の中の迷路も，コウモリや十字架などの位置も変わらないので，場所を覚えて何回もチャレンジしましょう。きっと出ることができるでしょう！

そして，屋敷は四つ用意されていますので，キミはそのうちのどれでも好きなのを選べます。つまり，4倍楽しめるゲームなのです！

♥

♥

DRACULAのプログラム・リスト

```
10 REM === DRACULA ===
20 DIM D(4,9),K(4,6),M$(9)
30 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 9
40 READ A$:LET D(I,J)=VAL("$"+A$)
50 NEXT J:NEXT I
60 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 6
70 READ K(I,J)
80 NEXT J:NEXT I
90 CLEAR :PRINT "DRACULA":LET CURSOR=5
100 INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾉ ﾔｼｷ ﾆ ｼﾏｽｶ (1-4)",N
110 IF (N>0)*(N<5) THEN GOTO 130
120 PRINT CHR$(7);:GOTO 90
130 MUSIC T2O4P7ｼ
140 FOR I=1 TO 9:FOR J=7 TO 0 STEP -1
150 IF D(N,I)>=2^J THEN LET D(N,I)=D(N,I)-2^J:GOTO 170
160 LET M$(I)=M$(I)+"0":GOTO 180
170 LET M$(I)=M$(I)+"1"
180 NEXT J:PRINT :NEXT I
190 CLEAR :MUSIC T2Q2P3UﾐP6RP1UﾐUﾐUﾄｼP3ﾗｼUﾐ
200 LET X=2:LET Y=2:LET B=0
210 CLEAR :LET CURSOR=21,1:PRINT "□□□□□□□□"
220 FOR I=2 TO 8
230 LET CURSOR=21,I:PRINT "□      □"
240 NEXT I
250 LET CURSOR=21,9:PRINT "□□□□□□-□"
260 LET CURSOR=X+20,Y:PRINT CHR$($96);
270 LET CURSOR=0:PRINT "=== DRACULA ==="
280 PRINT :PRINT "  - COMMAND -"
290 PRINT
300 PRINT " 1) : ｷ ﾀ"
310 PRINT " 2) : ﾐﾅﾐ"
320 PRINT " 3) : ﾋｶﾞｼ"
330 PRINT " 4) : ﾆ ｼ"
340 PRINT " 5) : END":PRINT
350 PRINT :PRINT "----------------"
360 IF MID$(M$(Y-1),X,1)="0" THEN PRINT "  ｷﾀ  ﾆ ｽｽﾒﾏｽ｡"
370 IF MID$(M$(Y+1),X,1)="0" THEN PRINT "  ﾐﾅﾐ  ﾆ ｽｽﾒﾏｽ｡"
380 IF MID$(M$(Y),X+1,1)="0" THEN PRINT "  ﾋｶﾞｼ ﾆ ｽｽﾒﾏｽ｡"
390 IF MID$(M$(Y),X-1,1)="0" THEN PRINT "   ﾆｼ  ﾆ ｽｽﾒﾏｽ｡"
400 PRINT "----------------"
410 PRINT :PRINT :INPUT "ﾄﾞﾁﾗ ﾆ ｽｽﾐﾏｽｶ",Z
420 IF (Z<1)+(Z>5) THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 210
430 LET X1=0:LET Y1=0
440 IF Z=1 THEN LET Y1=-1
450 IF Z=2 THEN LET Y1=1
460 IF Z=3 THEN LET X1=1
470 IF Z=4 THEN LET X1=-1
480 IF Z=5 THEN GOTO 840
490 LET F$=MID$(M$(Y+Y1),X+X1,1):PRINT
500 IF F$="1" THEN PRINT "ｽｽﾒﾏｾﾝ!":PRINT CHR$(7);:GOTO 750
510 LET X=X+X1:LET Y=Y+Y1:LET Z=X*10+Y
520 IF K(N,1)<>Z THEN GOTO 550
530 PRINT "ﾆﾝﾆｸ ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ｡":MUSIC P1ｼUｼｼUｼ
540 LET B=1:LET K(N,1)=0:GOTO 750
550 IF K(N,2)<>Z THEN GOTO 600
560 IF B=1 THEN GOTO 580
570 PRINT "ｷｭｳｹﾂ ｺｳﾓﾘ ﾆ ﾔﾗﾚﾏｼﾀｰ!":GOTO 840
580 PRINT "ﾆﾝﾆｸ ﾃﾞ ｺｳﾓﾘ ｦ ｵｲﾊﾗｲﾏｼﾀ｡":LET K(N,2)=0
590 MUSIC P1ﾗﾗﾗﾗUﾄUﾄUﾚUﾐP5UﾐUﾚ:GOTO 750
600 IF K(N,3)<>Z THEN GOTO 630
610 PRINT "ｼﾞｭｳｼﾞｶ ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ｡":MUSIC P5DﾗP3RﾗﾗUﾐｼ#ﾌRR
620 LET B=3:LET K(N,3)=0:GOTO 750
630 IF K(N,4)<>Z THEN GOTO 680
640 IF B=3 THEN GOTO 660
650 PRINT "ﾄﾞﾗｷｭﾗ ﾆ ﾔﾗﾚﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ!!!":GOTO 840
660 PRINT "ｼﾞｭｳｼﾞｶ ﾃﾞ ﾄﾞﾗｷｭﾗ ｦ ﾔｯﾂｹﾏｼﾀ !":LET K(N,4)=0
670 MUSIC T2P5UﾚUﾐP9UﾌP3RUﾌUｿUﾌUﾐP1UﾐUﾚP3UﾄﾗP9Uﾚ:GOTO 750
680 IF K(N,5)<>Z THEN GOTO 710
```

```
690 PRINT "EXIT KEY ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ!":MUSIC P7U#ﾌP5UﾐUﾚP7U#ﾄP5ｼﾗP8#ｿP3RP1ﾗ#ｿP7#ﾌP5
#ｿﾗ
700 LET B=5:LET K(N,5)=0:GOTO 750
710 IF K(N,6)<>Z THEN CLEAR :MUSIC P1ﾄ:GOTO 210
720 IF B=5 THEN GOTO 760
730 PRINT "EXIT KEY ｶﾞ ﾅｲﾉﾃﾞ ﾋﾗｷﾏｾﾝ｡":MUSIC Q0P7DﾄQ2
740 LET Y=Y-Y1
750 MUSIC P9R:GOTO 210
760 LET CURSOR=27,9:PRINT " ";
770 LET CURSOR=0,20:PRINT CHR$($E);
780 PRINT "CONGRATULATIONS!"
790 MUSIC P1UﾗUｿP3UﾌP1UﾌUﾐP5UﾌP3RUﾐP5UﾌUﾌP7Uﾌ
800 MUSIC P5RUﾚUﾄP3BｼP1UﾌP0UｿUﾗP5UBｼP4UﾗP1UﾗP5UｿUﾌ
810 MUSIC P3RP1UﾚUﾐP3UﾌUﾚUﾄUﾌP4BｼP1ﾗP9ﾗ
820 PRINT CHR$($F);
830 END
840 MUSIC P5DｼP4DｼP1DｼP5DｼP4ﾚP1#ﾄP3#ﾄDｼP4DｼP1D#ﾗP7Dｼ
850 END
860 DATA FF,89,A3,99,D7,81,BB,89,FD
870 DATA FF,85,D1,8B,A1,AB,D1,85,FD
880 DATA FF,85,D1,8B,A9,87,B5,91,FD
890 DATA FF,A1,8B,D1,8B,A9,C7,91,FD
900 DATA 74,27,48,56,55,79
910 DATA 72,34,26,58,37,79
920 DATA 77,26,38,64,75,79
930 DATA 74,47,78,65,76,79
```


★昔，朝鮮半島には高句麗，新羅，百済(くだら)という国があった。ところが高句麗と戦って負けたため，百済はなくなってしまった……くだらない。(茨城県水戸市・**渡辺仁一郎14才**)……**【影：十分にくだってるよ！】**

4D-アステロイド



市村　哲

初登場4Dゲームです。インン石の多いアステロイド・ベルトの中を逃げていく敵機を，追いかけて撃墜するゲームです。ググッとせまりくるイン石は，3Dゲームの迫力。そして，そのイン石や敵機がスクリーンの端に行ったとき，時間と常識を無視して反対側に現れる一これが4Dゲームと名づけた根拠なのです。

遊びかた

敵に照準を合わせ，磁力破壊ビームをあびせるのですが，敵機の中心に当てないとダメですし，このビームは，イン石には効きません。敵も，こちらの動きを計算してミサイルを発射してきますので，うかつに敵に照準を合わせると，逆に撃墜されることがあります。

最接近したイン石や，敵のミサイルがコックピット（スクリーン）の中心に当たると，スクリーンのひび割れと同時に破損し，3回でゲーム・オーバーとなります。

プログラムについて

グラフィック1画面を使っているので，プログラムの入力やカセットから入力する前には，CALL＄E37Eを実行しておいてください。

プログラムは1と2の2分割されていますが，1200ボーのカセットROMのない人は，**プログラム1**の中にあるオート・ラン命令を取り除いてください。

プログラム1は，くれぐれも間違えないよう入力しなければなりませんが，自動的にチェック・サムをし，入力間違いのある行を表示しますので，ご安心ください。

《第1表》マシン語重要フラグ

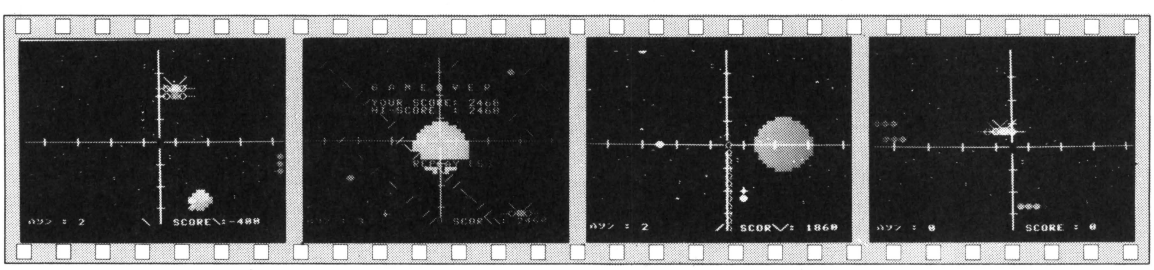
＄3600	画面に存在するイン石数
＄3618，19	敵機のカーソル(X，Y)位置
＄361E	キー・スキャンの結果
＄3622，23	画面スクロール方向DATA(X，Y)
＄3625，26	ミサイルのカーソル(X，Y)位置
＄3628，29	ミサイルが発射された方向DATA(X，Y)

※マシン語のテクニック(このプログラムで多用されている)
例：10を9にしたいとき(8ビットCPU)
10－1＝10+＄FF＝9

◇

◇

◇



《写真1》遠くからイン石群とともに出現する敵機!　**《写真2》照準を合わせてそれっ，ビビ――ッ!!**　**《写真3》グワ――ン!! おっと危ない!!**　**《写真4》ピシピシッとスクリーンがひび割れる**

★影さんのTEL番号を教えて？(北海道札幌市・すんげ)……【**影**：電話にも色々あります。赤，青，黄色，黒に肌色に……こ，これは失礼! Dr.の頭でした。**Dr.D**：なんだこのギャグは!?**影**：まあまあTELないで，ねっ♥】

★影ちゃん日記…「朝起きて夜死んだ」。(広島県福山市・**高上　治12才**)……【**影**：ふふふ……。**編**：コ、コワ〜〜イ!! **影**：かしこい!! **編**：ん、なんで?! **影**：影ちゃん日記とはかげろう日記のことだろ? 教養がジワーッと!】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
 10 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
 20 REM □ 4D-ｱｽﾃﾛｲﾄﾞ       □
 30 REM □   BY S.ICHIMURA □
 40 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
 50 RESTORE
 60 FOR C=0 TO 40:LET B=0
 70 FOR A=0 TO 15:READ R$:LET R=VAL("$"+R$):LET B=B+R:POKE $3300+C*16+A,R:NEXT
A
 80 READ R:LET B=B-INT(B/$100)*$100:IF B<>R THEN PRINT "MISS IN";140+C*10:END

 90 NEXT C
100 FOR A=$3700 TO $375F:READ R$:LET R=VAL("$"+R$):POKE A,R:NEXT A
110 CLEAR :PRINT "      * ｼﾞﾄﾞｳﾃｷﾆ LOAD ｼﾏｽ *"
120 CALL $E400:LOAD ,R
130 REM ---- ﾏｼﾝｺﾞ DATA ----
140 DATA BD,F0,0F,B7,36,1E,FE,36,22,81,49,26,03,CE,00,01,$DF
150 DATA 81,4A,26,03,CE,01,00,81,4B,26,03,CE,FF,00,81,4D,$53
160 DATA 26,03,CE,00,FF,81,20,26,01,39,5F,FF,36,10,FF,36,$D0
170 DATA 22,CE,36,80,A6,00,BB,36,10,A7,00,A6,01,BB,36,11,$9D
180 DATA A7,01,08,08,08,5C,F1,36,00,26,E9,B6,36,10,B1,36,$35
190 DATA 16,26,09,BB,36,18,B7,36,18,7F,36,10,B6,36,11,B1,$C6
200 DATA 36,17,26,09,BB,36,19,B7,36,19,7F,36,11,FE,36,10,$96
210 DATA FF,36,16,01,01,FE,36,18,DF,0F,BD,FF,F5,FF,36,1A,$87
220 DATA 86,38,BB,36,1A,B7,36,1A,01,FE,36,1A,FF,36,04,CE,$26
230 DATA 05,02,FF,36,07,CE,37,55,FF,36,09,BD,34,98,39,00,$9D
240 DATA 7F,36,01,CE,36,80,FF,36,02,FE,36,02,A6,02,BD,35,$41
250 DATA 00,A6,00,B7,36,04,A6,01,B7,36,05,08,08,08,FF,36,$7D
260 DATA 02,FE,36,04,DF,0F,BD,FF,F5,FF,36,04,86,38,BB,36,$C1
270 DATA 04,B7,36,04,B6,36,06,81,30,24,0F,CE,01,01,FF,36,$D0
280 DATA 07,CE,37,00,FF,36,09,7E,34,49,81,4B,24,0F,CE,01,$13
290 DATA 01,FF,36,07,CE,37,01,FF,36,09,7E,34,49,81,51,24,$72
300 DATA 0F,CE,03,03,FF,36,07,CE,37,02,FF,36,09,7E,34,49,$5F
310 DATA 81,55,24,0F,CE,05,05,FF,36,07,CE,37,0B,FF,36,09,$6B
320 DATA 7E,34,49,81,56,24,0F,CE,07,07,FF,36,07,CE,37,23,$45
330 DATA FF,36,09,7E,34,49,FE,36,02,BD,34,F8,01,BD,34,D1,$1B
340 DATA A7,00,BD,34,D1,A7,01,20,03,BD,34,98,B6,36,01,4C,$F6
350 DATA B7,36,01,B1,36,00,27,03,7E,33,A9,39,00,00,00,00,$92
360 DATA CE,01,00,FF,36,12,CE,39,00,FF,36,14,FE,36,14,A6,$54
370 DATA 00,08,FF,36,14,FE,36,12,A7,00,08,FF,36,12,8C,03,$1C
380 DATA E0,26,E9,CE,39,00,86,20,A7,00,08,8C,3B,FF,26,F8,$2F
390 DATA 39,00,00,00,00,00,00,7F,36,0B,FE,36,04,FF,36,$66
400 DATA 0C,5F,FE,36,09,A6,00,08,FF,36,09,FE,36,0C,A7,00,$7B
410 DATA BD,34,F0,5C,F1,36,07,26,E9,FE,36,04,C6,20,BD,F0,$45
420 DATA 03,FF,36,04,B6,36,0B,4C,B7,36,0B,B1,36,08,26,CB,$57
430 DATA 39,FF,36,0C,FE,36,1C,A6,00,9B,0C,08,FF,36,1C,8C,$FC
440 DATA E7,00,27,02,20,06,CE,B0,00,FF,36,1C,FE,36,0C,39,$7E
450 DATA 08,FF,36,0C,39,00,00,00,09,6F,00,09,09,39,00,00,$45
460 DATA B7,36,06,6C,02,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$9A
470 DATA FE,36,25,8C,00,00,26,2A,BD,34,D1,81,EC,24,01,39,$C2
480 DATA FE,36,18,FF,36,25,7C,36,25,7C,36,25,7C,36,26,01,$2D
490 DATA 01,01,01,01,01,01,FE,36,22,FF,36,28,86,15,BD,F5,$06
500 DATA 1D,39,01,01,01,B6,36,27,4C,B7,36,27,81,0E,26,0A,$8B
510 DATA CE,00,00,FF,36,25,7F,36,27,39,B6,36,25,BB,36,22,$61
520 DATA BB,36,28,B7,36,25,B6,36,26,BB,36,23,BB,36,29,B7,$22
530 DATA 36,26,FE,36,25,DF,0F,BD,FF,F5,FF,36,2A,B6,36,2A,$C9
540 DATA 8B,38,B7,36,2A,FE,36,2A,86,87,A7,00,39,00,00,00,$25
550 REM --- ｷｬﾗ DATA ---
560 DATA A5,95,0C,0D,03,0D,0D,0D,08,0D,06,20,0F,0D,0F,20
570 DATA 04,0D,0D,0D,09,0D,0D,0D,0D,0D,04,0D,0D,0D,09,20
580 DATA 0E,0D,0E,20,0C,07,0D,05,03,20,0C,0D,60,60,60,0D
590 DATA 03,07,60,60,60,60,60,05,0D,60,60,60,60,60,0D,0A
600 DATA 60,60,60,60,60,60,08,0D,60,60,60,0D,06,20,08,0A
610 DATA 0D,01,06,20,00,20,FD,20,FC,20,85,94,9D,94,85,00
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
 10 REM □□□ 4D-ｱｽﾃﾛｲﾄﾞ □□□
 20 DIM C$(3):LET H=1000:RANDOMIZE
 30 LET C$(1)=CHR$($20,$93,$A,8,8,$90,$20,$92,$A,8,8,$91)
 40 LET C$(2)=CHR$($FD,$85,$FC,$A,8,8,8,$86,$20,$86,$A,8,8,8,$FC,$85,$FD)
 50 LET C$(3)=CHR$($FD,$20,$FC,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$FC,$20,$FD)
 60 POKE $EFE0,0:CALL $E38D
 70 FOR A=1 TO 50:POKE $900+RND($1700),4:NEXT A
 80 FOR A=$910 TO $20EF STEP $20:POKE A,$10:NEXT A
 90 FOR A=$1502 TO $1620 STEP 4:POKE A,$10:NEXT A
100 FOR A=$1580 TO $159F:POKE A,$FF:NEXT A
110 FOR A=$C90 TO $20DF STEP $300:POKE A,$FF:NEXT A
120 FOR A=$1510 TO $1660 STEP $20:POKE A,0:NEXT A
130 REM * GAME START *
140 CALL $3483:GOSUB 500
150 LET S=0:LET L=0:LET K=3
160 POKE $3610,0,0:POKE $3616,0,0,RND(32),RND(21)
170 POKE $361C,$B0+RND($20),RND($FF):POKE $3625,0,0,0,0,0
180 FOR A=$3680 TO $36FD STEP 3:POKE A,RND(32),RND(21),RND(40):NEXT A
190 CLEAR :POKE $EFE0,$40
200 LET CURSOR=23:PRINT "ﾊｿﾝ : 0";:LET CURSOR=18,23:PRINT "SCORE : 0";
210 LET TIME=0
220 POKE $3600,K
230 REM * MAINLOOP *
240 CALL $3300:CALL $33A0:CALL $3510:CALL $3460
250 IF (PEEK($290)=$60)+(PEEK($290)=$87) THEN GOTO 360
260 IF PEEK($361E)=$20 THEN GOSUB 280
270 GOTO 240
280 REM * ﾐｻｲﾙ *
290 MUSIC T1P1Q2ｼﾌ:FOR A=$3F0 TO $290 STEP -$20:POKE A,$1D:NEXT A
300 FOR A=$3F0 TO $290 STEP -$20:POKE A,$20:NEXT A
310 IF (PEEK($361A)<>$3A)+(PEEK($361B)<>$6E) THEN LET S=S-60:LET CURSOR=25,23:
PRINT S;:RETURN
320 FOR A=1 TO 3:LET CURSOR=15,11:PRINT C$(A);:CALL $F51E:NEXT A
330 LET S=S+100:LET CURSOR=25,23:PRINT S;
340 LET K=2+INT(TIME/10)+INT(RND(4)):IF K>=40 THEN LET K=40
350 POKE $3600,K:POKE $3618,RND(32),23:RETURN
360 REM * CRASH *
370 LET TIME=TIME*0.8:LET L=L+1:LET CURSOR=23:PRINT "ﾊｿﾝ :";L;
380 POKE $3625,0,0,0,0,0
390 FOR A=1 TO 40:LET CURSOR=PEEK($C),PEEK($C):PRINT CHR$($FC+RND(2));
400 MUSIC P0T1##############ｼ:NEXT A
410 IF L>=3 THEN GOTO 430
420 GOTO 220
430 REM * END *
440 MUSIC T4Q2P3ｿP1UﾄRｿP3ﾐP1ｿP1RP1ﾌﾐﾚP3ﾐP3ﾄ
450 IF S>H THEN LET H=S
460 LET CURSOR=8,5:PRINT "G A M E O V E R"
470 LET CURSOR=8,7:PRINT "YOUR SCORE:";S:LET CURSOR=8,8:PRINT "HI-SCORE  :";H
480 LET CURSOR=13,15:PRINT "REPLAY [S]":IF INKEY$="S" THEN GOTO 130
490 LET CURSOR=13,15:PRINT "            ":GOTO 480
500 REM * DEMO *
510 CLEAR :POKE $EFE0,$40:LET A$="  4D-ｱｽﾃﾛｲﾄﾞ  "
520 FOR A=1 TO LEN(A$)
530 LET CURSOR=A+3,12:PRINT A$;:POKE $290,$A5
540 MUSIC Q1T3P2Uｼ:NEXT A:POKE $EFE0,0
550 CLEAR :LET CURSOR=8,2:PRINT A$
560 LET CURSOR=3,6:PRINT "ﾃｷ ﾉ ｳﾁｭｳｾﾝ ｶﾞ ｱｽﾃﾛｲﾄﾞ ﾍﾞﾙﾄ"
570 LET CURSOR=3,8:PRINT "ﾆ ﾆｹﾞｺﾝﾀﾞ｡":LET CURSOR=3,10:PRINT "ｿｺﾃﾞ ｷﾐﾊ ﾂｲｹﾞｷ ｽﾙ
ﾍﾞｸ ﾊｯｼﾝｼﾀ!"
580 LET CURSOR=3,13:PRINT "* ｷｰ [I.J.K.M.](ｲﾄﾞｳ)":LET CURSOR=8,15:PRINT "[SPC]
(ﾂｲｹﾞｷ ﾐｻｲﾙ)"
590 LET CURSOR=3,17:PRINT "* ｲﾝｾｷ ﾆ 3ｶｲ ｱﾀﾙﾄ GAMEOVER!"
600 LET CURSOR=3,19:PRINT "* ﾃｷﾓ ｺｳﾎｳﾐｻｲﾙ ﾃﾞｵｳｾﾝ ｼﾃｷﾏｽ"
610 LET CURSOR=11,22:PRINT "START [S]";:IF INKEY$="S" THEN RETURN
620 GOTO 610
```

BATTING GAME パート2

信太　昌義



ゲームのしかた

ちょうどいいところにボールがきたら，打てばいいゲームです(おーかんたんや)。

投げる— SHIFT

打つ—— PF5

プログラムの入力法

2行をぬかして入力し，エラーがないのを確かめてから，2行を入れてください（2行を入れないと，ホームランのときエラーが出る)。

CHECKER FLAG

Dr.D：わかりやすいプログラムだが，少しはマルチ・ステートメントを使ってみたらどうかな。それから，POKE文で使う数は，すべて16進数にしたまえ。番地や論理演算処理がわからなくなってしまうぞ。

おまけにS1の場合は，27～98行のPRINT文をPUT@，GET@で処理すると，ゲームが速くなるぞ。

改　造

ホームランが少ないと思ったら，81行のSの値を変えてください(2まで)。

ヒットが少ないと思ったら，88行の，2を変えてください(大きいほど，ヒットになる確率が大きくなる)。

終わりに

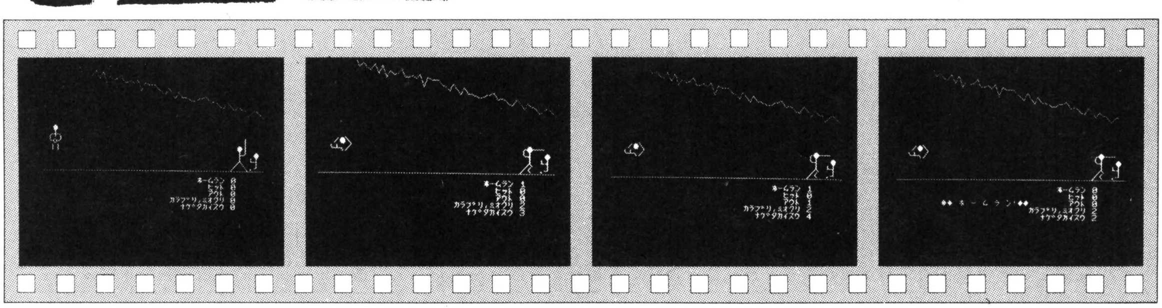
入力のときにIと1をまちがえないように，がんばってください。

実はこのゲーム，必勝法があるのです（それを使うと，打率4割をこす)。54行の／は，グラフィック文字ではありません。

ついでにこのゲームがパート2なのは，パート1が倉庫行きに…(ボツとは言わせません)。まあ，そういうわけで，がんばってください。

★参考

Jr.用「バッティングゲーム」(電波新聞社)



《写真1》 ピッチャー大きくふりかぶってー，第1球——

《写真2》 おいおい，タイミングがあっとらんぞ!

《写真3》 コキーン!! 打球はグングンと——

《写真4》 やった，ホームランです!!

BATTING GAMEパート2のプログラム・リスト

```
1 POKE&HFFE0,4
2 ONERRORGOTO90
3 DEFINTA-R,T-X,Z
4 WIDTH40:SCREEN1,,1:COLOR7
5 'ﾔﾏﾋｮｳｼﾞ
6 LINE(105,0)-(105,0),PSET
7 FORI=115TO650STEP10
8 U=U+1:LINE-(I,RND*14+U),PSET,4
9 NEXT
10 LINE(0,128)-(639,128),PSET,4
11 'ｶｳﾝﾄﾋｮｳｼﾞ
12 LOCATE28,17
13 PRINT"ﾎｰﾑﾗﾝ";HO
14 LOCATE30,18
15 PRINT"ﾋｯﾄ";H
16 LOCATE30,19
17 PRINT"ｱｳﾄ";OU
18 LOCATE23,20
19 PRINT"ｶﾗﾌﾞﾘ,ﾐｵｸﾘ";ST
20 LOCATE25,21
21 PRINT"ﾅｹﾞﾀｶｲｽｳ";CO
22 RANDOMIZEPEEK(&HFFE0)
23 IFCO=21THEN101
24 CO=CO+1
25 'ｷｬｯﾁｬｰ,ﾊﾞｯﾀｰﾋｮｳｼﾞ
26 LOCATE0,13
27 PRINTTAB(37);" ●"
28 PRINTTAB(37);"ㄣ"
29 PRINTTAB(37);".┘"
30 LOCATE0,11
31 PRINTTAB(34);"  |"
32 PRINTTAB(34);" ●| "
33 PRINTTAB(34);" ト "
34 PRINTTAB(34);" 人 "
35 PRINTTAB(34);"／ ＼"
36 'ﾋﾟｯﾁｬｰﾓｰｼｮﾝｶｲｼ
37 Y=11
38 LOCATE0,9
39 PRINT"  ●
40 PRINT"  ┼
41 PRINT"  ㄣ
42 PRINT"  ||
43 P=PEEK(&HFFE0)
44 IFP=135THENELSE43
45 POKE&HFFE0,4
46 LOCATE0,9
47 PRINT"    "
48 PRINT"  o●"
49 PRINT"  ┼、"
50 PRINT"  ┴─"
51 LOCATE0,9:FORI=1TO100:NEXT
52 PRINT"      "
53 PRINT"      "
54 PRINT"   /●＼"
55 PRINT"   ┴／"
56 'ﾎﾞｰﾙｦﾅｹﾞﾙ
57 FORI=7TO36:P=PEEK(&HFFE0)
58 Y=Y+.08:LOCATEI,Y:PRINT"o"
59 IFP=212THEN67
60 LOCATEI,Y:PRINT" "
61 LOCATE35,13:PRINT"ト"
62 POKE&HFFD3,0
63 POKE&HFFD3,255
64 NEXT:ST=ST+1
65 GOTO12
66 'ﾊﾞｯﾄｦﾌｯﾀ!
67 LOCATEI,Y:PRINT" "
68 I=I+2:LOCATEI,Y:PRINT"o"
69 LOCATE36,11:PRINT" "
70 LOCATE32,12:PRINT"    ●"
71 LOCATE32,13:PRINT" ──┤"
72 LOCATE32,14:PRINT"   人"
73 LOCATE32,15:PRINT"  ／く"
74 LOCATE36,11:PRINT" "
75 LOCATE33,12:PRINT" ●──"
76 LOCATE33,13:PRINT" ㄣ  "
77 LOCATE33,14:PRINT"  人"
78 LOCATE33,15:PRINT" ／く "
79 'ｱﾀｯﾀｶ?
80 IFI<33THENST=ST+1:GOTO12
81 S=RND*.91:EXEC&HF7A9
82 'ﾀﾏｶﾞﾄﾝﾀﾞ!
83 FORA=33TO1STEP-2:LOCATEA,Y:PRINT"o"
84 LOCATEA,Y:PRINT" ";
85 Y=Y-S
86 NEXT
87 'ﾋｯﾄｶｱｳﾄｶ?
88 IFRND<.2THENH=H+1ELSEOU=OU+1
89 GOTO12
90 'ﾎｰﾑﾗﾝ
91 FORG=1TO3
92 FORI=1TO15:COLORI:EXEC&HF7A9
93 LOCATE7,19
94 PRINT" ◆◆ ﾎ ｰ ﾑ ﾗ ﾝ!◆◆ "
95 FORV=1TO20:NEXTV
96 NEXTI,G:COLOR7
97 LOCATE7,19:PRINTSPC(17)
98 HO=HO+1
99 RESUME10
100 'ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
101 POKE&HFFE0,244
102 LOCATE0,18
103 PRINTUSING"ｱﾅﾀﾉﾀﾞﾘﾂﾊ .### ﾃﾞｽ｡";(H+HO)/CO
104 LOCATE0,20:PRINT"ﾏﾀﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
105 I=RND*6+1:COLORI
106 LOCATE5,16:PRINT"GAME OVER!"
107 A$=INKEY$
108 IFA$="Y"THENRUN
109 IFA$="N"THEN LOCATE0,22:PRINT"GOOD BY!":COLOR 7:END
110 GOTO105
```


★南条中から転校して行った沖 昌哲は，私に麻雀を教えてくれた。その彼の消息を知る上で，私もベーマガを買わなければならない。ＯＦは偉大だ！（福井県南条郡・**山本啓司14才**）……【**影**：そうか，では私も――いなかのオバーチャン元気かーい!?**編**：ベーマガ読んでるの??】

RUN



カプリコーン

STORY

ここは日立市久慈町にある，古い空家です。あなたは，仲間の『Miso』とともに，この家に泥棒に来ました。しかし，中に入ってみると，金目の物は何一つありませんでした。

しかたなく帰ろうとしたとき，『Miso』が天じょうからりんごが下がっているのを見つけました。このまま帰るのはしゃくなので，2人はりんごを食べ始めました。

GAMEの方法

右上にいるのがあなたです。カーソル・キーで左右に進み，スペース・キーで進んでいる方向にジャンプします。りんごを食べるときは，ジャンプで体当たりすればOKです。

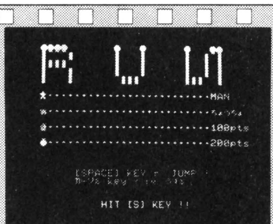
うまくジャンプすると，『Miso』と交代できます（といっても操作するのはあなたです）。

りんごをある程度食べると，面クリアでボーナスがもらえ，そのときのSCOREの右から3桁が『000』ならば，人が1人増えます。なお，ちょうちょにふれると自殺します。

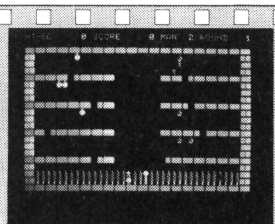
3人死ぬと，GAME OVERです。

CHECKER FLAG

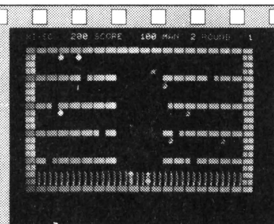
Dr.D：スピードはまあまあ，アイデアもいいな。しかし，BREAK を押すとリストが暴走時のようなキャラで表示される。これはIGが表示されているからだが，その辺の処理が適当でないと，RESET を押しても暴走したりするんだ。そこでこのようなときは，5KEY4，“COLOR7：LIST”＋CHR$(13)をリストの先頭に入れるといいんだ。



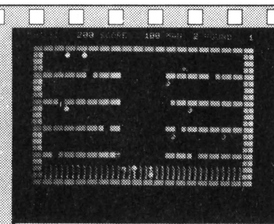
《写真1》ひたすら走るゲーム。だから「RUN」なのです



《写真2》ちょうちょにふれないようにジャンプ!!



《写真3》ビヨ〜〜〜〜ン!! Misoと交代です。ガンバレヨ！



《写真4》ああ，ムザンにもヤリにつきささってしまった！

★どうしてCHECKER　FLAGにつぐ美さんは顔を出さないんだろう？編集長や影さんでさえ出てるのに……。(東京都板橋区・**掘楠和元20才**)……**【つぐ美：新入社員ですから……ひかえめなんです♥影：どこが!?】**

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '--------------[ KEY READ ]-----------
20 FOR KE=&H7050 TO &H7067
30 READ KE$:POKE KE,VAL("&H"+KE$)
40 NEXT:'By Mr.アサミ
50 '-----------[ SOUND ]---------------
60 FOR MU=&H7000 TO &H7000+16*3-1
70 READ MU$:POKE MU,VAL("&H"+MU$)
80 NEXT:'By Mr.ナカムラ
90 '------------[ I G ]--------------
100 CLS:COLOR 7,0:LOCATE 14,10:PRINT"Wait a minute !!":COLOR 6
110 POKE&HFFE9,1
120 FOR I=&H6D TO &H8A:N=N+1
130 LOCATE 20,15:PRINTUSING"##";30-N
140 FOR L=1 TO 3:J=1
150 M=L-(L=3)
160 POKE&HFFEA,M
170 READ X$:FOR U=&HA000+8*I TO &HA000+8*I+7
180 POKE U,VAL("&H"+MID$(X$,J,2)):J=J+2
190 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0:LOAD"MAIN",R
200 '-------------[ KEY READ DATA ]-----
210 DATA CC,00,84,F7,FF,E0,F7,FF
220 DATA D4,F6,FF,E0,7F,FF,D4,5D
230 DATA 28,03,CC,FF,FF,ED,02,39
240 '-------------[ SOUND DATA ]-------
250 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
260 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
270 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
280 '------------[ I G DATA ]----------
290 '-------* B *---------------* R *---------------* G *-----
300 DATA 0000000000000000,  0000000000000000,  0000000000000000
310 DATA 1010BC5A18284A44,  1818FE7E1C3C6F66,  1010BC5A18284A44
320 DATA 1010385C38483402,  18183C7E3C6C3E03,  1010385C38483402
330 DATA 08083D5A08145222,  18187FFE183CF666,  08083D5A08145222
340 DATA 08081C3A0C122C40,  18183C7E1C367CC0,  08081C3A0C122C40
350 DATA 1818FE7E1C3C6F66,  1010BC5A18284A44,  1010BC5A18284A44
360 DATA 18183C7E3C6C3E03,  1010385C38483402,  1010385C38483402
370 DATA 18187FFE183CF666,  08083D5A08145222,  08083D5A08145222
380 DATA 18183C7E1C367CC0,  08081C3A0C122C40,  08081C3A0C122C40
390 DATA 002A5A2A552A5500,  7FFFFFFFFFFFFF7F,  00552A552A552A00
400 DATA 00AA54AA54AA5400,  FEFFFFFFFFFFFFFE,  0054AA54AA54AA00
410 DATA 7FFFFFFFFFFFFF7F,  002A552A552A5500,  00552A552A552A00
420 DATA FEFFFFFFFFFFFFFE,  00AA54AA54AA5400,  0054AA54AA54AA00
430 DATA 894A3C181818A542,  CDFF7E3C3C3CFFE7,  894A3C181818A542
440 DATA CDFF7E3C3C3CFFE7,  894A3C181818A542,  894A3C181818A542
450 DATA 08097E18181E1160,  181BFE38383E33E0,  08097E18181E1160
460 DATA 10907E1818788806,  18D87F1C1C7CCC07,  10907E1818788806
470 DATA 181BFE38383E33E0,  08097E18181E1160,  08097E18181E1160
480 DATA 18D87F1C1C7CCC07,  10907E1818788806,  10907E1818788806
490 DATA 3C7EFFFFFF7E3C3C,  0004020200000000,  3C7EFFFFBF5E202C
500 DATA 3C3C3C3C3C3C3C3C,  0000000000000000,  1C2C1C2C1C2C1C2C
510 DATA 0808041224122412,  08080C020C020C02,  08080C120C120C12
520 DATA 241224122C1C1C1C,  0C020C0204040404,  0C120C120C0C0C0C
530 DATA 00003EE327526513,  49083EFF2F424D03,  00003EE32F524D13
540 DATA 0000000402000000,  38107EFFFFFF7E3C,  030C00040200543C
550 DATA 38107EFFFFFF2A00,  000000040200543C,  3B1C7EFFFFFF7E3C
560 DATA 0000008000000000,  0000FE6300000000,  0000003C3E7F7722
570 DATA 0000000000800000,  00000000E27F0000,  22777F3E1C800000
580 DATA 0000000000010000,  0000000047FE0000,  44EEFE7C38010000
590 DATA 0000010000000000,  0000FE4700000000,  000001387CFEEE44
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 '============[ LIST 2 ]============
20 ON ERROR GOTO 1510
30 '-----------[ しょき せってい ]-----------
40 RANDOMIZE(TIME/3):WIDTH40:SCREEN 1,1,0:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H7000:DEFUSR1=&H7050
:DIM BB$(2),BR$(2),TK(1)
50 COLOR 7,0:POKE&HFFE0,128:POKE278,32:LEVEL1=1:LE=0:S=0:MAN=3:BR$(1)="v"+"w":BB
$(1)="x"+"y":BR$(2)="w"+"w":BB$(2)="x"+"x"
60 GOSUB900
70 X=37:Y=6:DX=3:DY=6:HX=37:TK=0:FL=0
80 GOSUB1110
90 '------------[ MAIN ]---------------
100 J=USR1(0):IF (J=131)+(J=133) THEN XX=(J=131)-(J=133)
110 IF J=128 THEN GOSUB290
120 X=X+XX:X=X+(X>37)-(X<2):C=(X MOD 2)+(XX<0)*2:A$=CHR$(&H70+C-(X>19)*4)
130 LOCATE X-XX,Y:PRINT"m"
140 IF SCREEN (X,Y)>=&H87 THEN FL=1:XX=SGN(20-X)
150 LOCATE X,Y:PRINTA$
160 IF SCREEN (X,Y+1)<=&H6D THEN GOSUB510
170 ON FL GOTO 120
180 GOSUB210
190 GOTO 100
200 '------------[ ちょうちょ ]-------------
210 LOCATE DX,DY:PRINT"m"
220 IF DX=2 OR DX=37 THEN DY=Y-(Y=4 OR Y=8 OR Y=12 OR Y=16)
230 I=SGN(HX-DX):K=&H87-(I=1)*2-(DX MOD 2=1)
240 DX=DX+I:HX=HX+40*(DX=37)-40*(DX=2)
250 D=SCREEN (DX,DY):IF D>=&H6E THEN FL=1:XX=SGN(20-X)
260 LOCATEDX,DY:PRINTCHR$(K)
270 RETURN
280 '------------[ じゃんぷ ]-------------
290 TK(1)=TK:K1=&H7C-(XX<0)-(X>19)*2:FOR B=1 TO 2:LOCATE X,Y:Z=CSRLIN:PRINT"m":Y
=Y-1:X=X+XX:X=X-(X=1)+(X=38)
300 L=SCREEN (X,Y)
310 IF L=&H85 OR L=&H86 THEN GOSUB 410
320 IF L>=&H87 THEN FL=1:XX=SGN(20-X)
330 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(K1):GOSUB210:NEXT
340 IF TK-TK(1)=0 OR LE=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT"m":GOTO 360
350 IF -(TK-TK(1)) THEN LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H8A+(X>19)*3)
360 Y=Y+1:X=X+XX:X=X-(X=1)+(X=38)
370 IF SCREEN (X,Y)>=&H87 THEN FL=1:XX=SGN(20-X)
380 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(K1):GOSUB210:LOCATE X,Y:PRINT"m";:Y=Y+1:IF FL=1 THEN XX
=SGN(20-X)
390 RETURN120
400 '------------[ りんご ]-------------
410 MU=USR(80):MU=USR(50):COLOR 7:TK=TK+1:S=S+10-10*(L=&H86)
420 IF S>=10000 THEN POKE&HFFE0,&HC4:END
430 LOCATE 18,1:PRINTUSING"#####";VAL(STR$(S)+"0")
440 IF TK<LEVEL1*4 THEN POKE278,32:RETURN
450 S=S+100*(LEVEL1+LE):N=2000:GOSUB 570:FOR M=200 TO 100 STEP -10:MU=USR(M):MU=
USR(M+3):MU=USR(M+2):NEXT:LEVEL1=LEVEL1+1:IF LEVEL1>=5 THEN LEVEL1=1:LE=LE+1
460 IF S>=10000 THEN S=9990
470 MAN=MAN-("00"=RIGHT$(STR$(S),2))
480 FOR M=1 TO 10:MU=USR(90):MU=USR(60):NEXT:MU=USR(90)
490 FOR M=100 TO 200 STEP10:MU=USR(M):NEXT:GOSUB570:POKE278,32:RETURN 70
500 '------------[ おちた ]-------------
```



★地球が滅亡するまでベーマガは続けてちょうらい！だけどベーマガって3分の2ぐらいが広告ですね。(東京都江戸川区・**藤本政敬15才**)……【**影**：地球が滅亡する日，地球上の影はすべて姿を消す。**編**：ならばベーマガ復活!!】

```
510 LOCATE X,Y:PRINT"m":Y=Y+1
520 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H7A-(X>19)):I=SCREEN (X,Y+1)
530 IF I>&H6D AND I<&H80 THEN RETURN
540 IF I=&H80 THEN RETURN 780
550 IF I=&H82 THEN 590 ELSE 510
560 '------------[ たいまぁ ]--------------
570 FOR M=1 TO N:NEXT:RETURN
580 '------------[ ぎゃあっ!! ]-----------
590 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(&H6D)
600 LOCATE X,Y+1:PRINTCHR$(&H84);
610 COLOR 2:LOCATE 16,15:PRINT"ぎゃあっっ !"
620 POKE278,32:N=30:GOSUB1490
630 FOR I=1 TO 80:PSET((X*16)+8+RND(1)*(I/2)*((RND(1)>.5)*2+1),(Y+1)*8-(I¥2),2):
NEXT
640 N=2000:GOSUB570:MAN=MAN-1:IF MAN>0 THEN 70
650 '------------[ END ]---------------
660 COLOR 7:CLS:POKE278,32:LOCATE 0,10
670 PRINT"vwvwvwvwvwvwvwvwvwvwxyxyxyxyxyxyxyxyxyxy";:BEEP
680 PRINT"wvmmwvwmmvwmmvmmwmmmyxmmyxmxymymmmymmmyx";:BEEP
690 PRINT"vmvwvwmwvmvmvmvmvmvwxmxymymyxmxmxyxmxymy";:BEEP
700 PRINT"wmwmmvmvwmwmwmwmwmmvymyxmxmxymymmxymmmyx";:BEEP
710 PRINT"vmvwmwmmmmvmvmvmvmvwxmxymymyxmxmxyxmxymy";:BEEP
720 PRINT"wvmmwvmvwmwmwvwmwmmmyxmmyxymmxymmmymyxmx";:BEEP
730 PRINT"vwvwvwvwvwvwvwvwvwvwxyxyxyxyxyxyxyxyxyxy";:BEEP
740 IF S>HS THEN HS=S:COLOR 4:LOCATE 10,5:PRINT"You made highscore !"
750 N=5000:GOSUB570
760 GOTO 50
770 '------------[ こうたい ]--------------
780 Z=22-(Z-4)-2:LOCATE X,Y+2:PRINTCHR$(&H80)
790 LOCATE X,Y:PRINT"m"
800 LOCATE X,Y+1:PRINTCHR$(&H6E-(X>19)*6):MU=USR(Z*20)
810 X=18-(X=18)*3:A$=CHR$(&H7D-(X>19))
820 LOCATE X,Y:PRINTA$
830 LOCATE X,Y+1:PRINTCHR$(&H80)
840 LOCATE X,Y+2:PRINTCHR$(&H81)
850 FOR I=20 TO Z STEP -1
860 LOCATE X,I:PRINT"m"
870 LOCATE X,I-1:PRINTA$:NEXT
880 Y=I:GOSUB290
890 '------------[ たいとる ]--------------
900 COLOR 7:CLS:POKE 278,32
910 LOCATE5,2:PRINT"年年年年mmmmmmm年mmm年mmmmmmm年mmm年年"
920 LOCATE5,3:PRINT"月mmm月mmmmmm月mmm月mmmmmmm月mm月m月"
930 LOCATE5,4:PRINT"月月月月mmmmmmm月mmm月mmmmmmm月mm月m月"
940 LOCATE5,5:PRINT"月mmm月mmmmmm月mmm月mmmmmmm月mm月m月"
950 LOCATE5,6:PRINT"月mmm月mmmmmmm月月月mmmmmmm月月月mm月"
960 LOCATE 5,8:PRINTCHR$(&H6E)
970 LOCATE 5,10:PRINTCHR$(&H87)
980 LOCATE 5,12:PRINTCHR$(&H85)
990 LOCATE 5,14:PRINTCHR$(&H86)
1000 COLOR 7:FOR I=8 TO 14 STEP 2:LOCATE 6,I:PRINTSTRING$(25,"・"):NEXT
1010 COLOR 6:LOCATE 31,8:PRINT"MAN"
1020 LOCATE 31,10:PRINT"ちょうちょ"
1030 LOCATE 31,12:PRINT"100pts"
1040 LOCATE 31,14:PRINT"200pts"
1050 COLOR 4:LOCATE 8,18:PRINT"  [SPACE] KEY で JUMP !"
1060 LOCATE 8,19:PRINT"  カーソル key でいどうする     "
1070 COLOR RND*6+1:LOCATE 8,22:PRINT"       HIT [S] KEY !!    "
1080 I=RND*100+50:MU=USR(I):MU=USR(I+5)
1090 IF PEEK(&HFFE0)<>186 THEN 1070 ELSE RETURN
1100 '----------[ がめん ]---------------
1110 SCREEN ,,0:COLOR 6:CLS
1120 LOCATE 0,1:PRINT"HI-SC";SPC(7);"SCORE";SPC(7);"MAN";SPC(4);"ROUND"
1130 COLOR 7:LOCATE 6,1:PRINTUSING"#####";VAL(STR$(HS)+"0")
1140 LOCATE 18,1:PRINTUSING"#####";VAL(STR$(S)+"0")
1150 LOCATE 28,1:PRINTUSING"##";MAN
1160 LOCATE 38,1:PRINTUSING"##";LEVEL1+LE*4
1170 POKE278,32:N=1
1180 FOR L=7 TO 20 STEP 4
1190 FOR I=2 TO 14 STEP 2
1200 GOSUB1490:LOCATE I,L:PRINT BB$(1)
1210 NEXT
1220 FOR I=24 TO 36 STEP 2
1230 GOSUB1490:LOCATE I,L:PRINTBR$(1)
1240 NEXT I,L
1250 N=5:FOR I=0 TO 19 STEP 2:GOSUB1490:LOCATE I,3:PRINTBB$(1):LOCATE I,23:PRINT
BB$(1):NEXT
1260 FOR I=20 TO 38 STEP 2:GOSUB1490:LOCATEI,3:PRINTBR$(1);:LOCATE I,23:PRINTBR$
(1);:NEXT
1270 N=1
1280 FOR I=7 TO 21 STEP 4
1290 J=2+RND(1)*13:J=J+(J=14):IF SCREEN (J,I-4)<&H6E THEN 1290
1300 LOCATE J,I:PRINT"m";:GOSUB1490
1310 J=24+RND(1)*13:J=J-(J=25):IF SCREEN (J,I-4)<&H6E THEN 1310
1320 LOCATE J,I:PRINT"m";:GOSUB1490:NEXT
1330 FOR K=1 TO LEVEL1
1340 FOR I=4 TO 17 STEP 4
1350 L=2+RND*35
1360 IF SCREEN (L,I-1)<&H6E THEN 1350
1370 LOCATE L,I:PRINTCHR$(&H86+(L>19))
1380 L=2+RND(1)*14-21*(RND(1)>.5)
1390 IFSCREEN (L,I-1)<&H6E THEN 1380
1400 LOCATE L,I:PRINTCHR$(&H86+(L>19))
1410 NEXT I,K
1420 N=20:FOR I=4 TO 22:LOCATE0,I:PRINTBB$(((I-1)MOD 2)+1);:LOCATE 38,I:PRINTBR$
(((I-1)MOD 2)+1);:GOSUB1490:NEXT
1430 LOCATE 2,21:PRINTSTRING$(36,CHR$(&H82));
1440 LOCATE 2,22:PRINTSTRING$(36,CHR$(&H83));
1450 LOCATE 18,21:PRINTCHR$(&H6E):LOCATE 21,21:PRINTCHR$(&H80);
1460 LOCATE 18,22:PRINTCHR$(&H80):LOCATE 21,22:PRINTCHR$(&H81);
1470 RETURN 100
1480 '------------[ お と ]--------------
1490 FOR K=1 TO N:EXEC&HF7A9:NEXT:RETURN
1500 '------------[ ERROR ]------------
1510 COLOR 7:CLS:POKE&HFFE0,&HC4:PRINTERL;" ギョウ ニ エラーコード";ERR;"ノ エラー アリ。":END
```



★25万人の読者がいるのに，アンケートに答えるのは100分の１以下の1500人。残りの約20万人はこのハガキが日の目を見ないままなんですね。(神奈川県鎌倉市・**竹居正浩15才**)……【**編**：みなさんの便りが編集作業に役立つんです。】

フルーツ・パニック

きむらくーん



なにげなく散歩していると，畑のフルーツを食べようと鳥がねらっていました。あなた(マリオ)は，鳥をおどかしてフルーツを守ってください。

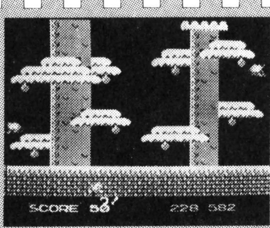
ゲームのしかた

ゲームのしかたは，コントローラーでマリオが左右に動き，ボタンを押すとワ！とさけびます。鳥がフルーツを食べると，ゲーム・オーバーです。

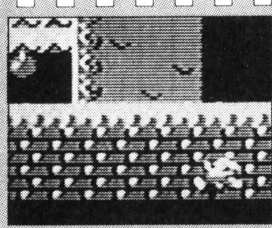
背景は写真を参考にして描くのですが，(フルーツ)"●"は表の位置に描いてください。

《第1表》背景のデータ

X	Y
2	7
3	15
10	6
11	12
16	14
17	5
23	11
24	4



《写真1》 一瞬のゲームです。ワーッ!!と驚かせる



《写真2》 ウホウホ，マリオは大忙し！

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，画面が美しいな。

編：MOVEコマンドがあるから，簡単にゲームが作れるんですね。

Dr.D：だが，フリー・エリアが小さいので，そのへんの工夫が必要じゃろう。

フルーツ・パニックのプログラム・リスト

```
10 CGSET1,0:VIEW:CGEN2:SPRIT
EON
20 Y=174:DIM A(7),B(7):FOR I
=0 TO 7:READ A(I),B(I):NEXT
30 LOCATE 3,22:PRINT"SCORE";
SC,XPOS(0);YPOS(0)
40 FOR I=0 TO 1:IF MOVE(I) T
HEN 90
50 IF RND(2) THEN F=3:TX=0:G
OTO 70
60 F=7:TX=240
70 R=RND(15):TY=R*8+26:DEFMO
VE(I)=SPRITE(15,F,3,122,1,0)

80 POSITION I,TX,TY:MOVE I
90 FOR J=0 TO 7
100 IF(ABS(XPOS(I)-A(J))<8)*
(YPOS(I)=B(J))THEN 250
110 NEXT
120 IF(WA=1)*(ABS(XPOS(I)-XP
OS(2))<48)THEN ERA I:SC=SC+1
0
130 NEXT
140 S=STRIG(0)
150 IF S<>0 THEN WA=1:LOCATE
 10,21:PRINT"ワ!":PLAY"O0B0":
GOTO 230
160 LOCATE 10,21:PRINT"   ":W
A=0
200 S=STICK(0)
210 IF S=1 THEN F=3:GOTO 240

220 IF S=2 THEN F=7:GOTO 240

230 CUT 2:GOTO 30
240 X=XPOS(2):DEFMOVE(2)=SPR
ITE(0,F,3,16,0,0):POSITION 2
,X,Y:MOVE 2:GOTO 30
250 PLAY"O3B0":LOCATE 9,8:PR
INT"GAME OVER!"
300 DATA 24,74,96,66,144,58,
200,50,32,138,104,114,136,13
0,192,106
```


★電波新聞社は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111です。(神奈川県南足柄市・邦柏14才)……
【編：なんか変な感じですね，編集長！編集長：キミたちもあらためて覚えといたほうがいいな。影：ふわ～い！】

コモドール64用

ニャン太

楠　三紀雄



■ストーリー

ここは，魚屋の特別冷凍室。ニャン太は，冷凍室の一番奥で動き回っているマタイというおいし～い魚を取りに行った。ところが，この冷凍室には少しでも触れると凍ってしまう，おそろしいドライ・アイスや，しつこく追ってくるブリザードなどがあって，ニャン太の行く手をさえぎる。はたしてニャン太は，無事マタイを取ってくることができるだろうか？

得点の方法

○ブリザードを吹き飛ばす…………… スコア＋10
○マタイを取る…………………………スコア＋100
○入口にもどってくる（ラウンド・クリア・ボーナス）…………………… スコア＋(パワー×20)

■遊びかた

あなたはニャン太を I M J K（上下左右）で動かし，上で左右に動いているマタイを取って，元の入口にもどってくるのです。また，ブリザードに追いつかれそうになったときは，すかさずスペース・キーを押してください。するとニャン太は，一瞬空気を吸いこみブリザードを吹き飛ばします。でも，それをするとパワーが減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

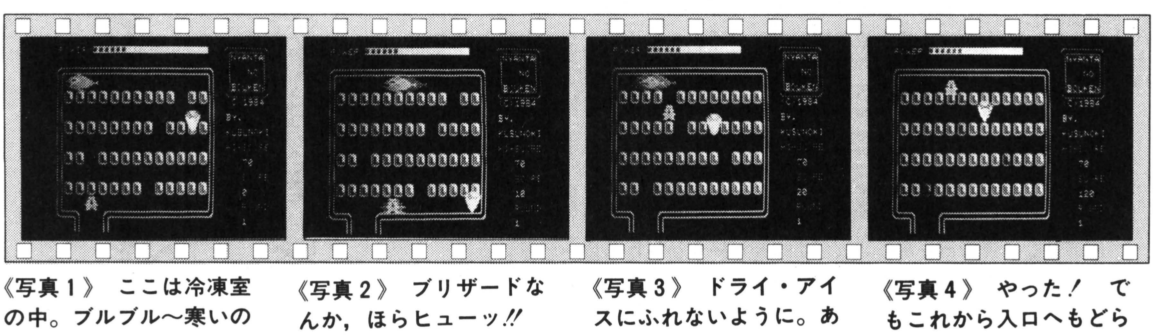
■プログラムについて

見ればわかるとおり，グラフィックを重視しました。スプライト３枚，ユーザー定義文字15個。サウンドもなかなかですし，楽しいバック・サウンドもついています。

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲーム，単純なようでブリザードの追いかけがしつこいな。もちろん壁にふれてもアウトだから，どうしてけっこう難しいゲームだ。

編：登場人物が多ければいいってものでもありませんね。ゲームはアイデアしだい！



《写真１》　ここは冷凍室の中。ブルブル～寒いのだ！

《写真２》　ブリザードなんか，ほらヒューッ!!

《写真３》　ドライ・アイスにふれないように。あと少し！

《写真４》　やった！　でもこれから入口へもどらねばー

★Ｐ６mkⅡでリストを見れないようにするには〝1　AD＝&HFA8F：POKEAD，66：POKEAD＋1，4″を実行してください。でもＬＬＩＳＴだとムリです。（神奈川県横浜市・**ランゲ14才**）……【**影**：ホント？】

★裏表紙のH1を持ってる女の子。7月号でミツアミが、8月号では…。失恋？だとしたら失恋H1？（神奈川県愛甲郡・**三宅裕之15才**）……**【影：**失恋したら旅にでよう。"いい日旅立ち"。**つぐ美：H1**（ヒドイワン）**/】**

ニャン太のプログラム・リスト1

```
10 V=53248:POKE56334,0:POKE1,51:FORI=2048TO2559:POKEI,PEEK(V+I):NEXT
20 POKE1,55:POKE56334,1:FORI=2272TO2367:READA:POKEI,A:NEXT
30 FORI=3008TO3199:READA:POKEI,A:NEXT:FORI=47TO49:POKE1993+I,I:NEXT
40 CLR:POKE631,131:POKE198,1
100 DATA000,015,063,054,053,053,053,053,053,053,053,053,053,063,015,000
110 DATA000,240,252,172,108,108,108,108,108,108,092,092,092,252,240,000
120 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,170,254,254,254,254,254,254,170
130 DATA031,063,120,240,224,192,193,195,195,193,192,224,240,120,063,031
140 DATA248,252,030,015,007,003,131,195,195,131,003,007,015,030,252,248
150 DATA195,195,195,195,195,195,195,195,255,255,000,000,000,000,255,255
200 DATA003,048,000,015,252,000,014,236,000
210 DATA012,204,000,014,236,000,021,021,000
220 DATA021,085,000,005,020,000,047,062,000
230 DATA175,254,128,191,255,128,063,255,000
240 DATA063,255,000,063,255,000,043,058,000
250 DATA168,010,128,000,000,000,000,000,000
260 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000,047
300 DATA003,255,192,028,000,056,097,255,134
310 DATA143,000,241,248,126,031,131,195,193
320 DATA126,024,126,124,255,062,063,255,252
330 DATA063,255,196,031,254,056,031,255,248
340 DATA015,255,240,015,255,144,007,254,096
350 DATA007,255,224,003,255,192,001,254,128
360 DATA000,249,000,000,126,000,000,060,000,048
400 DATA000,240,000,003,252,000,015,255,000
410 DATA014,255,000,062,191,192,060,191,192
420 DATA252,191,240,254,191,243,062,255,255
430 DATA015,255,255,207,255,243,255,255,240
440 DATA063,255,192,063,255,192,015,255,000
450 DATA003,240,000,000,252,000,000,063,000
460 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000,049
```



ニャン太のプログラム・リスト2

```
1 REM"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2 REM"■■┌──────────────────────────┐■■"
3 REM"■■|NYANTA ! BY MIKIO KUSUNOKI|■■"
4 REM"■■└──────────────────────────┘■■"
5 REM"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
9 REM"---------- SIYOKI 1 -------------"
10 V=53248:POKEV+32,0:POKEV+33,0
20 POKEV+24,18:POKEV+22,24:POKEV+34,6:POKEV+35,1
30 POKEV+28,5:POKEV+37,12:POKEV+38,8:POKEV+39,15:POKEV+40,1:POKEV+41,15
40 S=54272:POKES+24,15:POKES+5,9
50 B$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   ■■■  "
60 FORI=0TO12:C$=C$+"■■↑■■■■←■":NEXT:R=1
69 REM"--------- SIYOKI 2 -------------"
70 A=0:B=24:C=1:M=0:PRINT"■":GOSUB1000:GOSUB1070
80 POKEV+29,4:POKES+4,0
90 X1=71:Y1=250:X2=INT(RND(0)*184)+39:Y2=INT(RND(0)*73)+100:X3=41:Y3=82
100 POKEV,X1:POKEV+1,Y1:POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2:POKEV+4,X3:POKEV+5,Y3:POKEV+21,7
110 IFPEEK(V+31)<>0ANDPEEK(V+30)<>0THEN110
120 FORI=Y1TO210STEP-1:POKEV+1,I:FORT=0TO70:NEXT:NEXT:Y1=210:GOSUB260
129 REM"-------- MAIN ------------------"
130 K=PEEK(197):X1=X1+((K=34)-(K=37))*4:Y1=Y1+((K=33ANDY1>82)-(K=36ANDY1<210))*4
140 IFK=60THENGOSUB260
150 POKEV,X1:POKEV+1,Y1
160 M=M+1:IFM=8THENM=0:RESTORE
170 POKES+4,32:READL,H:POKES,L:POKES+1,H:POKES+4,33
180 X2=X2+(X2>X1)-(X2<X1):Y2=Y2+(Y2>Y1)-(Y2<Y1):POKEV+2,X2:POKEV+3,Y2
190 IF(PEEK(V+31)AND1)=1ORPEEK(V+30)=3ORB=0THEN400
200 IFPEEK(V+30)=5THENPOKEV+21,3:SC=SC+100:A=2:GOSUB1000:GOSUB1070:GOTO130
210 ONAGOTO220,240
220 X3=X3+(C*16):POKEV+4,X3:IFX3>199ORX3<42THENC=C*-1
230 GOTO130
240 IFX1=71ANDY1=210THEN340
250 GOTO130
259 REM"-------- POWER UP -------------"
260 POKES+4,129:POKES,122:POKES+1,134
270 POKEV+29,5:POKEV,X1-9
280 PRINT"■■ POWER"LEFT$("■ !!!!!!■!!!!!!!!!!!!!!!!",B)"  ":B=B-2
290 IFPEEK(V+30)=3THEN310
300 FORT=0TO70:NEXT:POKEV+29,4:RETURN
310 X2=131+(((X1>X2)-(X1<X2))*93):POKEV+2,X2:SC=SC+10:GOSUB1000
320 IF(PEEK(V+30)AND1)<>0THEN320
330 GOTO300
339 REM"-------- ROUND CLR ------------"
340 RESTORE:FORI=0TO16:FORT=0TO7
350 POKEV+32,I:POKEV+33,I:POKES+4,17:READL,H:POKES,L:POKES+1,H:POKES+4,16
360 NEXT:RESTORE:NEXT
370 POKEV+21,1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ROUND"R"CLR":R=R+1:SC=SC+B*20
380 PRINT"■■■■■■■■■■BOUNUS"B*20
390 FORI=Y1TO250:POKEV+1,I:FORT=0TO70:NEXT:NEXT:FORT=0TO2000:NEXT:GOTO70
399 REM"-------- GAME OVER ------------"
400 RESTORE:IFSC>HSTHENHS=SC
410 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■G A M E  O V E R"
420 PRINT"■■■■■■■■■■HIT (RETURN) KEY"
430 IFPEEK(197)=1THEN70
440 SC=0:R=1:GOTO430
999 REM"-------- SCORE PRINT ----------"
1000 PRINT"■■"SPC(31)CHR$(34)"''''''$":PRINTSPC(31)"&■NYANTA■&"
1010 PRINTSPC(31)"&      &■■■■■■■■■&■   NO ■&"
1020 PRINTSPC(31)"&      &■■■■■■■■■&■BOUKEN■&"
1030 PRINTSPC(31)"#''''''%■■■■■■■■■■(C)1984■■■■■■■■BY.■■■■KUSUNOKI"
1040 PRINTSPC(31)"■■HI-SCORE■■■■■■■■■"HS
1050 PRINTSPC(34)"■■SCORE■■■■■■■■■"SC
1060 PRINTSPC(34)"■■ROUND■■■■■■■■■"R"■":RETURN
1069 REM"------- SCREEN SET -----------"
1070 PRINT"■■■■■ "CHR$(34)"''''''''''''''''''''''''''''$"
1080 FORI=0TO17:PRINT" &"SPC(26)"&":NEXT
1090 PRINT" #''$     "CHR$(34)"''''''''''''''''''''''%"
1100 PRINT"    &     &■■■■■■■■&     &■■■■"
1110 FORI=0TO3:PRINT"■■■■■"C$:NEXT
1120 PRINT"■■■■■":FORI=0TO3:PRINTRIGHT$(B$,(INT(RND(1)*9)*2)+15):NEXT:RETURN
1129 REM"------- MUSIC DATA -----------"
1130 DATA222,15,35,14,152,12,35,14,35,14,207,16,207,16,0,0
```

FM-7/(8)/NEW7/77用

あなたは名探偵？



井原　靖信

内　容

終電車で逃げようとしているひったくりを，人から聞いた犯人の特ちょうをすばやく発見して，向こう側にいる人に伝えてください。

遊びかた

あなたが犯人だと思った人の上に，書いてある番号を押します。10人つかまえると，ボスからボーナス(100円)をもらえます。なお，1人つかまえるごとに10円もらえます。

まちがえたり，電車がきたりすると失敗で，失敗を3回するとゲーム・オーバーです。

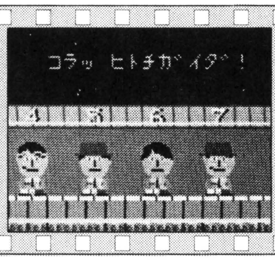
改造のアドバイス

人をPUTするときのY座標を“Y”という変数にしているので，犯人をモンタージュとかにしたらどうでしょう。

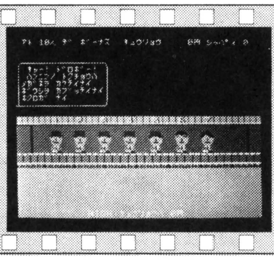
なお，FM－8の人は，60行をはぶいてください。

あなたは名探偵？のプログラム・リスト

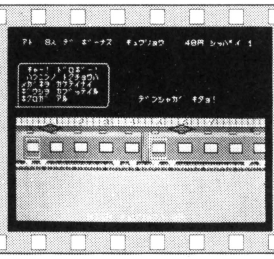
```
10 '---------- R E M ----------
20 '--  BY Y.IHARA FOR FM-7  --
30 '---------------------------
40 '---------- ショキ セッテイ ----------
50 CLEAR1000:DEFINTA-Z:WIDTH40,25:COLOR7,0:RANDOMIZETIME-32768!
60 FORI=1TO7:COLOR=(I,I):NEXT
70 DIMA(2),B(2),C$(3,3),A1%(33),A2%(27),A3%(2),A4%(13),A5%(16),A6%(105),A7%(2)
80 Y=104:GOSUB400:GOSUB1030:GOSUB920:GOSUB570:GOSUB360:GOSUB890:HI=0
90 H=0:M=0:K=0
100 '---------- セリフ ノ ワク ----------
110 LOCATE0,3:PRINT"┌────────────┐";
120 LOCATE0,4:PRINT"| ギャー! ト"ロボ"ー!  |";:LOCATE0,5:PRINT"| ハンニンノ トクチョウハ  |";
130 FORI=6TO8:LOCATE0,I:PRINT"|                |";:NEXT
140 LOCATE0,9:PRINT"└────────────┘";
150 GOSUB370
160 '---------- M A I N ----------
170 LINE(1,6)-(14,8)," ",,BF
180 LINE(48,98)-(599,127),PSET,4,BF
190 FORI=0TO2:B(I)=RND:NEXT:B=RND*6+1
200 FORI=0TO2:A(I)=0:NEXT:FORZ=1TO7
210 FORI=0TO2:A(I)=RND:NEXT
220 IF Z=B THEN FORJ=0TO2:A(J)=B(J):NEXT ELSE IF A(0)=B(0)AND A(1)=B(1)AND A(2)=
B(2)THEN A(1)=ABS(B(1)-1)
230 X=Z*64+32:GOSUB490:NEXT
240 LOCATE1,6:PRINT"メガ"ネヲ カケテイ";:IF B(0)=1 THEN PRINT"ル"; ELSE PRINT"ナイ";
250 LOCATE1,7:PRINT"ボ"ウシヲ カブ"ッテイ";:IF B(1)=1 THEN PRINT"ル"; ELSE PRINT"ナイ";
260 LOCATE1,8:PRINT"ホクロガ"  ";:IF B(2)=1 THEN PRINT"アル"; ELSE PRINT"ナイ";
270 L=0
280 LOCATE20,8:I$=INKEY$:V=VAL(I$):IF V<1 OR V>7 THEN 310
290 FORI=1TO2:LINE(V*64+31,104)-(V*64+62,128),XOR,1,BF:NEXT
```



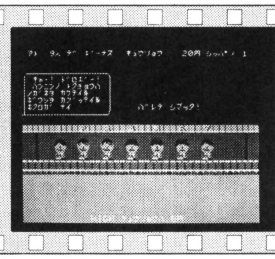
《写真1》犯人を当てるゲーム。ウーン，5番!!



《写真2》し，失礼しました！ああ，ビックリ!!



《写真3》ウーン……ガタンガタン……ありゃ，遅すぎた！



《写真4》ウーン，今度こそ5番だ!!　どーだ!?

★マ○クロ，プ○コンにベーマガも続け!?僕は友人とU－BOATをやり，3時間後友人がブクブクと沈んでいった。(宮城県刈田郡・大久保浩宗？才)……【影：わかったようなわからないようなないようのないないようよ！】

```
300 IF B=V THEN PRINT"ｶﾞﾚﾁ ｼﾏｯﾀ!";:H=H+1:K=K+20:GOSUB350:GOSUB370:GOTO170 ELSE P
RINT"ｺﾗｯ ﾋﾄﾁｶﾞｲﾀﾞ!";:M=M+1:GOSUB350:GOSUB370:IF M=3 THEN 1100 ELSE 170
310 L=L+1:IF L=>60-K/10 THEN PRINT"ﾃﾞﾝｼｬｶﾞ ｷﾀｮ!";:M=M+1:GOSUB770:GOSUB370:IF M=3
 THEN 1100 ELSE GOSUB570:GOTO110
320 IF H=10 THEN 1070
330 GOSUB370:GOTO280
340 '---------- ｼﾞ ｶﾝ ﾏ ﾁ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
350 FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
360 '---------- P R I N T  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
370 LOCATE0,0:PRINTUSING" ｱﾄ ##ﾆﾝ ﾃﾞ ﾎﾞｰﾅｽ  ｷｭｳﾘｮｳ ####円 ｼｯﾊﾟｲ #";10-H,K,M;
380 LOCATE20,8:PRINTSPC(13);:RETURN
390 '---------- ﾃﾞ ｰ ﾀ  ﾖ ﾐ ｺ ﾐ ----------
400 RESTORE1160
410 FORI=0TO31:READA1%(I):NEXT
420 FORI=0TO25:READA2%(I):NEXT
430 READA3%(0)
440 FORI=0TO11:READA4%(I):NEXT
450 FORI=0TO14:READA5%(I):NEXT
460 FORI=0TO41:READA6%(I):NEXT
470 READA7%(0):READA7%(1):RETURN
480 '---------- ﾋ ﾄ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
490 PUT@(X,Y)-(X+31,Y+15),A1%,PSET,6
500 PUT@(X,Y)-(X+31,Y+12),A2%,PSET,0
510 PUT@(X+8,Y+7)-(X+23,Y+7),A3%,PSET,7
520 IF A(0)=1 THEN PUT@(X,Y+4)-(X+31,Y+9),A4%,PSET,3
530 IF A(1)=1 THEN PUT@(X-4,Y)-(X+35,Y+5),A5%,PSET,2
540 IF A(2)=1 THEN LINE(X+6,Y+11)-(X+8,Y+11),PSET,0
550 PUT@A(X+2,Y+16)-(X+29,Y+23),A6%,PSET:RETURN
560 '---------- ｶﾞ ﾒ ﾝ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
570 CLS
580 FORI=0TO624STEP16:LINE(I,128)-(I+13,129),PSET,7,BF:NEXT
590 FORI=0TO620STEP20:LINE(I,130)-(I+17,143),PSET,1,BF:NEXT
600 LINE(0,144)-(639,199),PSET,3,BF
610 FORI=0TO632STEP16:LINE(I,140)-(I+7,142),PSET,6,BF:NEXT
620 FORI=0TO639STEP8:PUT@(I,141)-(I+5,143),A7%,PSET,2:NEXT
630 SYMBOL(192,191),"HIGH ｷｭｳﾘｮｳﾊ"+STR$(HI)+"円",2,1,7
640 LINE(0,138)-(639,138),PSET,5,BF
650 LINE(0,139)-(639,139),PSET,7,BF
660 LINE(0,97)-(639,127),PSET,4,BF
670 LINE(0,87)-(639,97),PSET,6,BF
680 FORI=0TO624STEP16:LINE(I,88)-(I+1,96),PSET,2,BF:NEXT
690 LINE(40,97)-(47,127),PSET,2,BF:LINE(600,97)-(607,127),PSET,2,BF
700 FORX=96TO480STEP64:FORI=0TO2:A(I)=RND*2:NEXT:GOSUB490:NEXT
710 SYMBOL(106,89),"1   2   3   4   5   6   7",2,1,0
720 SYMBOL(103,89),"1   2   3   4   5   6   7",2,1,7
730 LINE(0,87)-(639,97),PSET,2,B
740 LINE(0,95)-(639,95),PSET,7
750 FORI=1TO80:PSET(RND*639,RND*86,7):NEXT:RETURN
760 '---------- ﾃﾞ ﾝ ｼ ｬ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
770 LINE(0,103)-(639,108),PSET,6,BF
780 LINE(0,133)-(639,133),PSET,7
790 LINE(0,108)-(639,132),PSET,1,BF
800 FORI=32TO621STEP64:LINE(I,114)-(I+34,124),PSET,0,BF:LINE(I+2,115)-(I+32,123)
,PSET,5,BF:NEXT
810 FORJ=0TO328STEP328:FORI=0TO16STEP4:LINE(J+I,103)-(J+I+1,133),PSET,0,BF:LINE(
J+I+2,103)-(J+I+3,133),PSET,7,BF:NEXT:NEXT
820 FORI=32TO621STEP64:LINE(I,101)-(I+18,104),PSET,2,BF:LINE(I+2,102)-(I+16,103)
,PSET,6,BF:NEXT
830 FORI=64TO392STEP328:CONNECT(I+32,95)-(I+64,99)-(I+32,103)-(I,99)-(I+32,95),0
,PSET:NEXT
840 FORI=31TO352STEP321:LINE(I,110)-(I+36,130),PSET,7,B:NEXT
850 FORI=0TO630STEP10:LINE(I,134)-(I+7,135),PSET,0,BF:NEXT
860 FORJ=36TO361STEP325:FORI=0TO230STEP230:CIRCLE(J+I,133),10,7,,0,.5:PRINT(J+I,
134),5,7:CIRCLE(J+I+40,133),10,7,,0,.5:PRINT(J+I+40,134),5,7:NEXT:NEXT
870 FORI=0TO8000:NEXT:RETURN
880 '---------- ｷ ｰ ｲ ﾝ  ﾏ ﾁ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
890 SYMBOL(192,168),"Push Any Key !!",2,1,7
900 IF INKEY$="" THEN 900 ELSE LINE(192,168)-(430,176),PSET,3,BF:RETURN
910 '---------- ｾ ﾂ ﾒ ｲ  ｻ ﾌﾞ ﾙ ｰ ﾁ ﾝ ----------
```

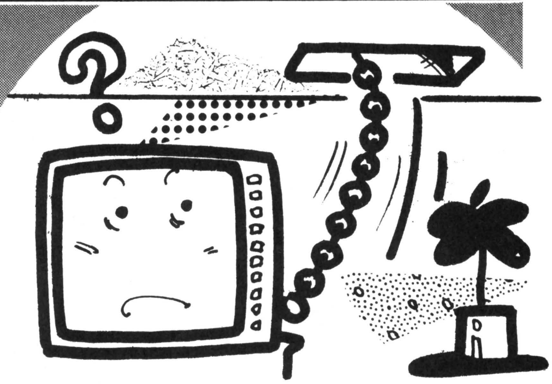
```
920 CLS:PRINT"ｾﾂﾒｲｶﾞ ｲﾘﾏｽｶ? [y/other key]";
930 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 930 ELSE IF I$<>"y"THEN RETURN
940 RESTORE1350
950 LOCATE0,24:FORI=1TO10:READA$:SYMBOL(0,192),A$,2,1,7:PRINT:PRINT:NEXT
960 FORI=0TO9:I$=INKEY$:NEXT
970 IF INKEY$="" THEN 970
980 FORI=1TO5:PRINT:NEXT
990 LOCATE0,24:FORI=1TO12:READA$:SYMBOL(0,192),A$,2,1,7:PRINT:PRINT:NEXT
1000 FORI=0TO9:I$=INKEY$:NEXT
1010 IF INKEY$="" THEN 1010 ELSE RETURN
1020 '---------- ｼ ｮ ｷ  I N P U T ----------
1030 CLS:PRINT"ﾓｼﾞﾊ ﾁｲｻｲﾎｳｶﾞ ｲｲ?[Yes=y/No=other key]";
1040 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1040 ELSE IF I$="y"THEN WIDTH80
1050 RETURN
1060 '---------- B O N U S ----------
1070 BEEP:H=0:GOSUB570:GOSUB370:SYMBOL(250,16),"BONUS",3,2,1,,XOR:LOCATE15,8:PRI
NT"THANK TOU!";:FORI=0TO8000:NEXT
1080 K=K+100:GOSUB570:GOTO110
1090 '---------- G A M E  O V E R ----------
1100 BEEP
1110 SYMBOL(250,16),"GAME OVER",3,2,2
1120 FORI=0TO9999:NEXT:IF HI<K THEN HI=K
1130 GOSUB570:GOSUB370:GOSUB890:GOTO90
1140 '---------- D A T A S ----------
1150 '-- ﾘ ﾝ ｶ ｸ --
1160 DATA 63,-2048,1023,-128,8191,-16,16383,-8,16383,-4,32767,-2,-1,-1,-1,-1
1170 DATA-1,-1,-1,-1,32767,-2,16383,-4,16383,-8,8191,-16,2047,-64,127,-512
1180 '-- ｶ ﾐ  ﾅ ﾄﾞ --
1190 DATA 63,-2048,1023,-128,8191,-16,16335,-8,16327,-4,32512,8190,-1024
1200 DATA 511,-16336,3075,1,-32768,1,-32768,1,-32768,0,0,63,-1024
1210 '-- ﾒ ﾉ  ｼ ﾛ ｲ  ﾄ ｺ ﾛ --
1220 DATA-13261
1230 '-- ﾒ ｶﾞ ﾈ --
1240 DATA 1020,16320,32259,-16258,-15870,16451,-15870,16451,514,16448,508,16256
1250 '-- ﾎﾞ ｳ ｼ --
1260 DATA 511,-1,-32765,-1,-128, 1023,-1,-16381,-1,-64, 1023,-1,-16129,-1,-1
1270 '-- ｶ ﾗ ﾀﾞ --
1280 DATA 16377,-57,-97,-259,-30213,-8,-28161,32655,8163,-1552,63,-26368,0,0,25
1290 DATA-32768,0,0,28672,7,3584,112,-509,-1,-961,-1537,-16378,-4092,-15367
1300 DATA-968,8095,-32512,1432,15,3840,-32528,-8161,-1552,1023,-24832,12288
1310 DATA 24576
1320 '-- ﾚ ｰ ﾙ ﾉ  ｲ ｼ --
1330 DATA 31671,-32768
1340 '-- ｾ ﾂ ﾒ ｲ --
1350 DATA"          ―― ｱﾅﾀﾊ ﾒｲﾀﾝﾃｲ ――          "
1360 DATA"   ｱﾅﾀﾊ ﾓﾉｦ ﾄﾗﾚﾀ ﾋﾄﾉｺﾄｦ ﾖｸｷｲﾃ(ﾖｸﾐﾃ),   "
1370 DATA"          ｽﾊﾞﾔｸ ﾄｸﾁｮｳｦ ﾊﾝﾀﾞﾝｼﾃ,          "
1380 DATA"        ﾄﾞﾛﾎﾞｰｦ ﾂｶﾏｴﾅｹﾚﾊﾞ ﾅﾘﾏｾﾝ｡        "
1390 DATA"          ｼｶｼ ﾁｮｯﾄﾃﾞﾓ ﾕﾀﾞﾝｽﾙﾄ,          "
1400 DATA"        ﾃﾞﾝｼｬｶﾞ ｷﾃ ﾆｹﾞﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｽ｡        "
1410 DATA"  3ｶｲ MISS(ｼｯﾊﾟｲ)ｽﾙﾄ ｱﾅﾀﾊ ｸﾋﾞﾆ ﾅﾙﾉﾃﾞ,  "
1420 DATA" ｸﾋﾞ(GAME OVER)ﾆ ﾅﾗﾅｲﾖｳ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡ "
1430 DATA"     ﾁﾅﾐﾆ 10ﾆﾝ ﾂｶﾏｴﾙﾄ ﾎﾞｰﾅｽｶﾞ ﾓﾗｴﾏｽ｡     "
1440 DATA"              Push Any Key !!              "
1450 DATA" ―― ｺﾉ ｹﾞｰﾑﾉ ﾙｰﾙ ――                  "
1460 DATA"1. ﾄｸﾁｮｳﾉ ｱﾙﾓﾉｦ ﾐﾂｹﾏｽ｡                  "
1470 DATA"2. ｿﾉﾋﾄﾉ ｳｴﾆ ｶｲﾃｱﾙ ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ ﾐﾏｽ｡          "
1480 DATA"3. [1] ｶﾗ [7] ﾏﾃﾞﾉ ｿﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ ｵｼﾏｽ｡     "
1490 DATA"4. ｿﾉﾋﾄｶﾞ ﾊﾝﾆﾝﾉ ﾄｸﾁｮｳﾄ ｵﾅｼﾞﾅﾗﾊﾞ,        "
1500 DATA"   ｢ﾊﾞﾚﾃｼﾏｯﾀ｣ﾄ ﾋｮｳｼﾞｼﾃ ﾊﾝﾆﾝﾊ ﾂｶﾏｯﾃ,    "
1510 DATA"   ｷｭｳﾘｮｳ 20円 ﾓﾗｴﾏｽ｡                     "
1520 DATA"5. ﾊﾝﾆﾝｦ ﾂｶﾏｴﾙﾄ 10ﾆﾝ ｺﾞﾄﾆ,               "
1530 DATA"   BONUS(ﾎﾞｰﾅｽ)100円 ﾓﾗｴﾏｽ｡               "
1540 DATA"6. ﾃﾞﾝｼｬｶﾞｷﾀﾘ, ﾏﾁｶﾞｴﾀﾘｽﾙﾄ ｼｯﾊﾟｲ +1 ﾃﾞｽ｡ "
1550 DATA"   ﾃﾞﾊ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡                     "
1560 DATA" Push Any Key !!                         "
```

★つ，ついに載りました!!（　　　　　　　）←ここに名前を書いてＯＦに載ったといいふらしましょう。
（２−８(９))……【編：あの手この手とＯＦに載るのは大変なんですネ！苦労よ〜くわかります。影：黒を白！】

FM-7/(8)/NEW7/77用

チャンネル・チェンジ

竜之介



■STORY

ある日，見たいTVが始まる1分前，YOUはスイッチをONした。するといつものコマーシャルの代わりに，ゲームの画面がでているではないか。それとともに，YOUは異次元へテレポートしているではないか。声がした。

「そこにあるクサリを使って，下の箱をとれ！ある一定の法則に従い，チャンネルが変わる。そうやってあなたの見たいチャンネルに合わせよ。そのとき，YOUは三次元へ帰れるだろう」。

下を見るとALIENがいた。やばい，あと1分以内に三次元へ帰らないとTVが見れない。

■GAMEの説明

な，なんちゅうストーリーじゃと，作者は思わず親指を後ろへ90°曲げてしまった。

さてこのゲームは，初め1チャンネルになってるのでクサリを降ろし，下にある箱を取ってください。するとSTORYでも書いたけど，一定の法則に従い，チャンネルが変わります。取ったら，一番上までもう一度引き上げてください。

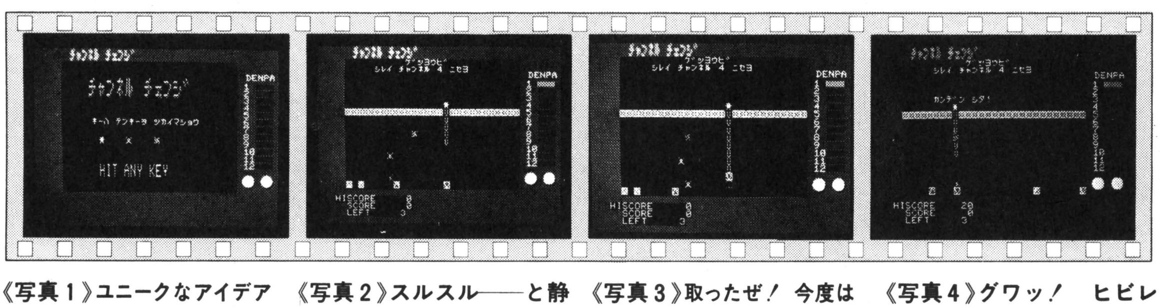
一定の法則とは，箱の模様と色と関係して，◬の模様はチャンネルが上がり，⍔は下がります。それから，同じ模様でも色が赤と青があり，赤はランダム，青は一つずつ，チャンネルが変わります。

キーは④と⑥で人間を左右に動かして，⑧と②でクサリを上下します。エイリアンも2種類あり，クサリを切る緑色のブータン君と，黄色でクサリに当たると感電させるピカドン君がいます。2匹ともクサリをねらって，ターンやテレポートをします。そしてチャンネルがあうと，1面クリアで（正確には曜日が変わる）ボーナスがあります。そして，つぎの面ではエイリアンが増加しています。7面（日曜）に行くと，1面に

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，おもしろいストーリーじゃないか。それに，プログラムもしっかりとまとまっとるぞ。特に敵の移動も，ただ乱数だけというのではなく，プレイヤーを追いかけるパターンというのがニクイな。

編：こういうアイデアの優れた作品が，もっと来ないかな？　アイデアのベーマガにね！



《写真1》ユニークなアイデアの作品です。レッツゴー！　**《写真2》スルスル——と静かにクサリを降ろします**　**《写真3》取ったぜ！　今度は急いでクサリを引き上げろ！**　**《写真4》グワッ！　ヒビレルレロレロ〰〰オワリ！**

★OFもネタが切れてきたし，そろそろやめたら？（おそろしい話だ)。（茨城県勝田市・**太田俊輔12才**）……【**影**：カベカベカベ……。**編**：ちがう！**影**：ネタネタネタ……。**編**：笑うな！**影**：おそろしい話だ。つい笑ってしまった。】

もどります。なお3回ピカドンに感電させられるか，TIMEが1分になると，GAME OVERです。HIT RETURN KEY!

■えぴろおぐ

書き忘れましたが，RANDOMの箱をとってもチャンネルが変わらないことがあります。ときどき，クサリの先が消えますが，バグではありません。チャンネルはちゃんと右にあって，現在のチャンネルを示しています。この画面は，一応テレビなんです。なお合わせるチャンネルは，上にでています。

終わりに，あのテーマMUSICは，こたつねこ(妹です）がつけました。 **by** 竜之介

さんこう 「宝石商サム」ベーマガ6月号

チャンネル・チェンジのプログラム・リスト



```
10 ' ｼｮｷ ﾀﾞﾖ!!!!!!!   By Ryunosuke
20 RANDOMIZETIME/3:WIDTH40,25
30 DIM A%(25),B%(25),C%(25),D%(25),E%(25),F%(25),G%(25),I%(25),K%(25)
40 GOSUB 1160:DEFINTA-Z:HISC=0
50 SC=0:M=1:MN=3:RESTORE 1510
60 IF M=8 THEN M=1:RESTORE1510
70 READ CHAN,Y$
80 X=18:Y=8:BX=18:BY=8
90 RY(1)=15:RY(2)=12:RY(3)=18:RY(4)=14:RY(5)=11:RY(6)=17:RY(7)=10:RY(8)=13:RY(9)
=16
100 FORI=1TO8STEP2:H(I)=1:H(I+1)=-1:RX(I)=5:RX(I+1)=32:W(I)=1:W(I+1)=2:NEXT
110 CHA=1:PY=8:R=0:HA=0:SH=0:TK=0
120 FORI=1TO4:CH(I)=RND(1)*28+5:NEXT
130 LINE(80,16)-(527,160),PSET,0,BF:I=0
140 I=I+1:IF I=5 THEN 180
150 IF POINT(CH(I)*16,152)=-1 THEN CH(I)=RND(1)*28+5:GOTO 150
160 LP=1:ON I GOTO 760,770,780,790
170 GOTO 140
180 FORI=5TO32:PUT@A(I*16,72)-(I*16+15,79),I%,PSET:NEXTI:LP=0
190 LOCATE15,2:PRINTY$;"ﾖｳﾋﾞ"":LOCATE10,3:PRINT"ｼﾚｲ ﾁｬﾝﾈﾙ";CHAN;"ﾆｾﾖ"
200 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),G%,PSET
210 FORI=1TOM+2:ON W(I) GOTO 220,230
220 PUT@A(RX(I)*16,RY(I)*8)-(RX(I)*16+15,RY(I)*8+7),E%,PSET:GOTO240
230 PUT@A(RX(I)*16,RY(I)*8)-(RX(I)*16+15,RY(I)*8+7),F%,PSET
240 NEXT:LOCATE3,21:PRINTUSING"HISCORE #####";HISC:LOCATE5,23:PRINTUSING"LEFT
 #";MN
250 C=(CHA+4)*8:LINE(576,C+1)-(623,C+6),PSET,1,BF
260 PLAY"V10","V10","V10":'MUSICbyｺﾀﾂﾈｺ
270 PLAY"T255O4L4EFGFL8DEFDO3B2O4L4EFGBO5CO4BO5C","T255O4L4CDECO3BGB2O4CDEFEGE"
280 FORI=1TO9000:NEXT
290 TIME$="00:00:00":ON TIME GOSUB860:TIME "00:01:00":TIME ON
300 'MAINﾀﾞｾﾞｲ! By Ryunosuke
310 LOCATE5,22:PRINTUSING"SCORE #####";SC:LOCATE20,21
320 IF TIME$>"00:00:45" THEN PLAY"","O6V15C64E64":LOCATE13,4:PRINT"HURRY!"
330 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 560
340 IF K$="4" AND X>5 AND R=0 THEN X=X-1:GOTO380
350 IF K$="6" AND X<32 AND R=0 THEN X=X+1:GOTO380
360 IF K$="8" AND R=1 THEN 400
370 IF K$="2" AND PY<18 THEN 490 ELSE 560
380 LOCATEBX,BY:PRINT" ":PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),G%,PSET
390 BX=X:BY=Y:GOTO 560
400 LOCATEX,PY:PRINT" ":PY=PY-1
410 IF PY=8 THEN 980
420 IF HA=1 THEN 430 ELSE 560
430 LP=2:ON SH GOTO 440,450,460,470
440 PUT@A(X*16,PY*8)-(X*16+15,PY*8+7),A%,PSET:GOTO 480
450 PUT@A(X*16,PY*8)-(X*16+15,PY*8+7),B%,PSET:GOTO 480
460 PUT@A(X*16,PY*8)-(X*16+15,PY*8+7),C%,PSET:GOTO 480
470 PUT@A(X*16,PY*8)-(X*16+15,PY*8+7),D%,PSET
480 GOTO 560
490 R=1:PY=PY+1
500 IF HA=1 THEN P=PY-1:PUT@A(X*16,P*8)-(X*16+15,P*8+7),K%,PSET:GOTO 430
510 PUT@A(X*16,PY*8)-(X*16+15,PY*8+7),K%,PSET
520 IF PY=18 THEN 530 ELSE 560
530 IFX=CH(1)THENSH=1ELSEIFX=CH(2)THENSH=2ELSEIFX=CH(3)THENSH=3ELSEIFX=CH(4)THEN
SH=4ELSE 560
540 PY=19:HA=1:PLAY"O5E8O4","O5G#8O4","O5B8O4"
550 ' ﾃｷﾉｳｺﾞｷ ﾅﾉｻｯ! by ryunosuke
560 TK=TK+1:IF TK=M+3 THEN TK=1
570 AT=RND(1)*10:IFW(TK)=1ANDAT>5THEN560ELSELOCATERX(TK),RY(TK):PRINT" "
580 IFRX(TK)=5THENH(TK)=1:GOTO660
590 IFRX(TK)=32THENH(TK)=-1:GOTO660
600 IF RX(TK)>X AND AT<M+1 THEN H(TK)=-1
610 IF RX(TK)<X AND AT<M+1THEN H(TK)=1
620 IF RX(TK)-X=>10 AND AT<M THEN FH=RND(1)*5+4:RX(TK)=RX(TK)-FH:H(TK)=-1:BEEP1:
GOTO 670
630 IF RX(TK)-X=>5 AND AT<M THEN FH=RND(1)*3+1:RX(TK)=RX(TK)-FH:H(TK)=-1:BEEP1:G
OTO670
640 IF X-RX(TK)=>10 AND AT<M THEN FH=RND(1)*5+4:RX(TK)=RX(TK)+FH:H(TK)=1:BEEP1:G
OTO670
650 IF X-RX(TK)=>5 AND AT<M THEN FH=RND(1)*3+1:RX(TK)=RX(TK)+FH:H(TK)=1:BEEP1:GO
TO670
660 RX(TK)=RX(TK)+H(TK)
670 ON W(TK) GOTO 680,690
680 PUT@A(RX(TK)*16,RY(TK)*8)-(RX(TK)*16+15,RY(TK)*8+7),E%,PSET:PLAY"O5C16E32":G
OTO 700
690 PUT@A(RX(TK)*16,RY(TK)*8)-(RX(TK)*16+15,RY(TK)*8+7),F%,PSET:PLAY"O5E16C32"
700 BEEP0:IF RX(TK)=X AND RY(TK)=<PY THEN 710 ELSE 300
```


★友達の菊池に7月号を貸したらボロボロになって帰ってきた。そして今6.月号をヤツに貸してある…。6月号を返せ！7月号を直せ！（京都府宇治市・**大岩　隆15才**）……【**影**：借りたら返そう人のカネ。**編**：…。**影**：ゴメン！】

```
710 ON W(TK) GOTO 720,820
720 BEEP1:IF RY(TK)=PY THEN 740
730 LINE(X,RY(TK))-(X,PY)," "
740 PY=RY(TK)-1:IF HA=1 THEN 750 ELSE 300
750 ON SH GOTO 760,770,780,790
760 PUT@A(CH(1)*16,152)-(CH(1)*16+15,159),A%,PSET:GOTO 800
770 PUT@A(CH(2)*16,152)-(CH(2)*16+15,159),B%,PSET:GOTO 800
780 PUT@A(CH(3)*16,152)-(CH(3)*16+15,159),C%,PSET:GOTO 800
790 PUT@A(CH(4)*16,152)-(CH(4)*16+15,159),D%,PSET
800 IFLP=1THEN170ELSEBEEP0:HA=0:SH=0:GOTO 300
810 'ｶﾝﾃﾞｰﾝBy Ryu
820 TIME OFF:FORI=1TO1500:NEXT
830 LOCATE10,7:PRINT"ｶﾝﾃﾞﾝ ｼﾀ!"
840 SOUND7,254:SOUND1,6:SOUND8,16:SOUND12,75:SOUND13,9
850 FORI=1TO5000:NEXT:KA=1
860 C=(CHA+4)*8:LINE(576,C+1)-(623,C+6),PSET,0,BF:MN=MN-1
870 IF KA=0 THEN 880 ELSE KA=0:GOTO 900
880 PLAY"V10O4BA#AG#GF#2"
890 SYMBOL(160,40),"TIME UP!",3,3,4:GOTO 930
900 IF MN=0 THEN GOSUB910 ELSE 80
910 LOCATE5,23:PRINTUSING"LEFT      #";MN
920 PLAY"V10L4O5CO4BO5CO4GBL8ABO5C4","V10O4L4GV7GV8GV5GV10GFE"
930 TIME OFF' GAME OVER
940 SYMBOL(150,85),"GAME OVER",3,3,3:SYMBOL(151,86),"GAME OVER",3,3,6
950 IF HISC<SC THEN LOCATE10,17:PRINT"You are High Score!":HISC=SC
960 LOCATE13,18:PRINT"HIT RETURN KEY"
970 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN50 ELSE 970
980 PUT@A(X*16,72)-(X*16+15,79),I%,PSET
990 R=0:IF HA=0 THEN 300
1000 PLAY"V10L8O6BGAO4L4","V10L8O5BGAO4L4","V10O3L8BGAO4L4":FORI=1TO3000:NEXT
1010 ON SH GOTO 1020,1030,1050,1060
1020 IF CHA=12 THEN 1080 ELSE NC=CHA+1:GOTO 1080
1030 IF CHA=12 THEN 1080 ELSE 1040
1040 NC=RND(1)*12:IF NC<CHA THEN 1040 ELSE 1080
1050 IF CHA=1 THEN 1080 ELSE NC=CHA-1:GOTO 1080
1060 IF CHA=1 THEN 1080 ELSE 1070
1070 NC=RND(1)*12:IF NC>CHA THEN 1070 ELSE 1080
1080 SC=SC+10:HA=0
1090 C=(CHA+4)*8:LINE(576,C+1)-(624,C+6),PSET,0,BF:CHA=NC:C=(CHA+4)*8:LINE(576,C
+1)-(624,C+6),PSET,1,BF
1100 CH(SH)=RND(1)*28+5:IF POINT(CH(SH)*16,152)=-1 THEN 1100
1110 IF CHA=CHAN THEN 1120 ELSE TIME ON:GOTO 750
1120 TIME OFF:C=(CHA+4)*8:LINE(576,C+1)-(624,C+6),PSET,0,BF:M=M+1
1130 LOCATE10,7:PRINT"ﾔｯﾀﾈ!!"
1140 BO=RND(1)*10+1:BO=BO*100:LOCATE10,10:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ";BO:SC=SC+BO
1150 PLAY"V10L4O4ECDEGED2L4ECDFE2R2","V8L4O4CO3GABO4CO3AG2L4O4CO3GABO5C2R2V8":FO
RI=1TO10000:NEXT:GOTO 60
1160 'DATABy Ryu & ｺﾀﾞﾂ
1170 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-31935,-31199,-29679,-26615,-20475,-8189,-1,
-1,-31935,-31199,-29679,-26615,-20475,-8189,-1,0,0
1180 DATA-1,-31935,-31139,-29679,-26615,-20475,-8189,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-31935,-31189,-29679,-26615,-20475,-8189,-1,0,0
1190 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-8189,-20475,-26615,-29679,-31199,-31935,-1,
-1,-8189,-20475,-26615,-29679,-31199,-31935,-1,0,0
1200 DATA-1,-8189,-20475,-26615,-29679,-31199,-31935,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,
-1,-8189,-20475,-26615,-29679,-31199,-31935,-1,0,0
1210 DATA0,0,0,960,960,960,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-4081,-4081,4080,3120,3120,3120,-
1,-4081,0,0
1220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,12288,12543,13248,16368,4092,972,-244,12,12288,12543,13
248,15472,3196,972,-244,12,0,0
1230 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,0,960,960,0,0,0,16380,-12301,-16381,-16381,
-16381,-16381,-12301,16380,0
1240 DATA960,3120,3120,3120,3120,3120,3120,960,960,3120,3120,3120,3120,3120,3120
,960,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1250 DATA14336,0,4080,4080,4080,3120,15420,1008,16368,4080,-4081,0,0,0,0,0,2032,
4080,-1,4080,4080,3120,0,0,0
1260 FORI=0TO25:READA%(I):NEXT
1270 FORI=0TO25:READB%(I):NEXT
1280 FORI=0TO25:READC%(I):NEXT
1290 FORI=0TO25:READD%(I):NEXT
1300 FORI=0TO25:READE%(I):NEXT
1310 FORI=0TO25:READF%(I):NEXT
1320 FORI=0TO25:READI%(I):NEXT
1330 FORI=1TO25:READK%(I):NEXT
1340 FORI=1TO25:READG%(I):NEXT
1350 LINE(79,15)-(528,161),PSET,2,B
1360 FORY=40TO128STEP8:LINE(576,Y)-(623,Y+7),PSET,2,B:NEXT
1370 PAINT(0,0),2,2:FORY=5TO16:C=C+1:S$=STR$(C):SYMBOL(528,Y*8),S$,2,1,7:NEXT
1380 CIRCLE(560,150),16,0,,,,F
1390 CIRCLE(558,148),16,7,,,,F
1400 CIRCLE(610,150),16,0,,,,F
1410 CIRCLE(608,148),16,7,,,,F
1420 SYMBOL(550,30),"DENPA",2,1,7
1430 SYMBOL(100,0),"ﾁｬﾝﾈﾙ ﾁｪﾝｼﾞ",2,2,3
1440 SYMBOL(101,1),"ﾁｬﾝﾈﾙ ﾁｪﾝｼﾞ",2,2,6
1450 SYMBOL(150,35),"ﾁｬﾝﾈﾙ ﾁｪﾝｼﾞ",3,3,6
1460 SYMBOL(152,37),"ﾁｬﾝﾈﾙ ﾁｪﾝｼﾞ",3,3,2
1470 SYMBOL(180,130),"HIT ANY KEY",2,2,3
1480 LOCATE10,10:PRINT"ｷｰﾊ ﾃﾝｷｰｦ ﾂｶｲﾏｼｮｳ"
1490 PUT@A(180,100)-(195,107),G%,PSET:PUT@A(250,100)-(265,107),E%,PSET:PUT@A(320
,100)-(335,107),F%,PSET
1500 IF INKEY$="" THEN 1500 ELSE RETURN
1510 DATA4,ｹﾞﾂ,10,ｶ,8,ｽｲ,12,ﾓｸ,6,ｷﾝ,8,ﾄﾞ,8,ﾆﾁ
```



★7月号のP.131に載った者ですけど,せっかくＯＦに載ったのに母さんや友達が信じてくれません。だから堂々と名前を出します。わしは山下善史だ！(京都市・**山下善史13才**)……**【影**：ペンネームはよくない。して私は??**】**

EP-1100/1000用

大相撲けいこ場編



岡　真人

まえがき

僕は，マイコン歴８か月の中学２年生です。このプログラムは，余分な部分や意味のわからない部分があると思います。だけど経験が浅いので，そのへんは大目にみてください。

'84年１月号のＭＺ－700用「はっけよい　のこった」を移植し，練習用にと改造したものです。

使用方法

4 5 6のKEYを使って，右側の力士を操作します。4が寄りと押し，5が投げ技，6が引き技です。なにも押さなければそのままようすを見ます。負けると，えらそうな態度で座敷にドッカと座っているツルッパゲのオニ親方に怒られます。大関や横綱に勝つと，ほめられます。この「けい古場編」で，けい古を積んでください。

プログラムについて

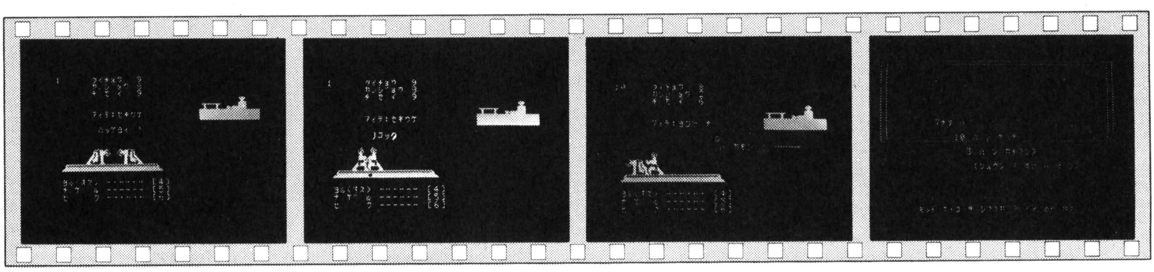
基本的なＢＡＳＩＣでできているので，他機種への移植も簡単だと思います。他機種と違う点をあげるとしたら，親方を描く「ＱＵＡＤ」や「ＰＬＯＴ」くらいだと思います。「ＱＵＡＤ」は四角形を描く命令で,「ＰＬＯＴ」は点や線を表示する命令です。また，ＧＯＴＯやＧＯＳＵＢがやたら多いので，分岐先行番号の打ちま違いに注意してください。

CHECKER FLAG

編：実は，岡さんはこの「けいこ場編」といっしょに，「本場所編」も送ってきてくれてます。いずれも優秀な作品なので，シリーズで紹介しようと思います。

Dr.D：プログラム的には，条件分岐でワザへと飛ばしてるんだ。そう難しいテクニックではないな。むしろ，体調，感情，知性という〝バイオリズム〟による条件づくりがおもしろい。

影：「本場所編」が楽しみだな！



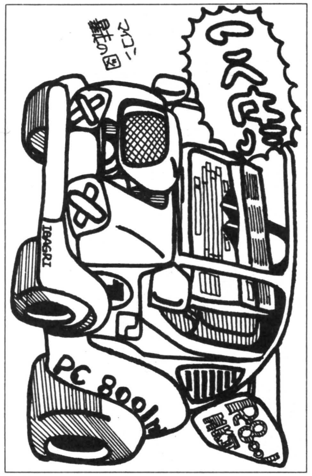
《写真１》相手は関脇，さあ，けいこはじめ！

《写真２》のこった！のこった！なげるタイミングをはかろう！

《写真３》さすがに横綱は強い。親方にしかられちゃった！

《写真４》10番けいこおわり。おつかれさん！

★影さん，編さんはベーマガの主役ですか？それともわき役ですか？でなければジャマ者ですか？（奈良県大和郡山市・**ヤーイマン12才**）……【**影**：さて私は何者でしょうハハハハ！**編**：バケモノ！**編集長**：バカモノ!!】



by AT-AT

評…ウヒャ！ゴッツイ車やんけ!!(影)



by 吉村行雄

評…パロディコマーシャルその①でした(編)

大相撲けいこ場編のプログラム・リスト

```
10 ' ■■■■ ｷｬﾗｸﾀ ﾉ Data ■■■■
20 DEFCHR$(252)="20304CF39AFA1E7C"
30 DEFCHR$(228)="3CFEFEFEFE7E8181"
40 DEFCHR$(229)="E0E3F77F3F1C0000"
50 DEFCHR$(230)="F9F9F9FF00000000"
60 DEFCHR$(231)="03070F0F0F0F1F1F"
70 DEFCHR$(236)="80C0E0F0F87C3E7E"
80 DEFCHR$(245)="040C32CF595F783E"
90 DEFCHR$(240)="00CEEEFEFC380000"
100 DEFCHR$(232)="3C7F7F7F7F7E8181"
110 DEFCHR$(237)="9F9F9FFF00000000"
120 DEFCHR$(234)="C0E0F0F0F0F0F8F8"
130 DEFCHR$(235)="0103070F1F3E7C7E"
140 DEFCHR$(249)="081E234F9FD5351C"
150 DEFCHR$(250)="037CFCFCFCFC7C7B"
160 DEFCHR$(251)="787878787878F8F8"
170 DEFCHR$(242)="00F008FCECECEEEF"
180 DEFCHR$(243)="F7F3FDFFFE7E0600"
190 DEFCHR$(244)="80C0E0F0F87C3E7E"
200 DEFCHR$(238)="1078C4F2F9ABAC38"
210 DEFCHR$(239)="C03E3F3F3F3F3EDE"
220 DEFCHR$(233)="1E1E1E1E1E1E1F1F"
230 DEFCHR$(253)="001F203F373777F7"
240 DEFCHR$(248)="F7CFBFFF7F7E6000"
250 DEFCHR$(254)="0103070F1F3E7C7E"
260 DEFCHR$(246)="00C3E7EFF799EFEF"
270 DEFCHR$(247)="C3E7F7F7F7F7EFDF"
280 DEFCHR$(225)="80C0E0E0E0FCFEFF"
290 DEFCHR$(226)="FF55AAFFFFFFFFFF"
300 DEFCHR$(227)="01030707073F7FFF"
310 DEFCHR$(224)="FFFFFFFF00000000"
320 ' ■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■
330 WIDTH 40:CLEAR
340 DIM CR$(9)
350 DEF FNA(A)=INT(RND(-1)*A)+B:BA=0
360 ' ■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ■■■■
370 COLOR 6:PRINTCSR(4,14);"ﾄ";STRING$(14,"ｷ");"ｮ"
380 COLOR 5:PRINTCSR(4,16);"ﾖﾙ(ｵｽ) ------ [4]";TAB(4);"ﾅ ｹﾞ ﾙ ------ [5]";TAB(
4);"ﾋ    ｸ ------ [6]"
390 CIRCLE(258,83),4,7:PAINT(258,80),7,7:PLOT(256,82)-(257,82),0:PLOT(255,85)-
(257,85),2
400 CIRCLE(258,93),5,4:PAINT(258,89),4,4:QUAD(253,93)-(263,100),4:PAINT(254,97
),4,4
410 QUAD(245,100)-(263,106),1:PAINT(246,101),1,1:PLOT(253,100)-(263,106),4:PLO
T-(263,100),4:PAINT(262,101),4,4:PLOT(254,99)-(262,101),2
420 QUAD(238,100)-(241,106),3:PAINT(239,101),3,3:QUAD(242,102)-(244,105),5:PAI
NT(243,103),5,5
430 QUAD(204,107)-(280,131),6:PAINT(221,108),6,6
440 QUAD(207,95)-(230,97),2:PAINT(208,96),2,2:QUAD(210,98)-(212,106),2:PAINT(2
11,99),2,2:QUAD(225,98)-(227,106),2:PAINT(226,99),2,2
450 ' ■■■■ ﾀｲｾﾝ ｱｲﾃ ■■■■
460 B=INT((V+4)/3)
470 Y=FNA(10)
480 ON Y GOTO 490,500,510,520,530,510,490,490,500,500
490 N$="ﾏｴｶﾞｼﾗ":PY=4  :GOTO 540
500 N$="ｺﾑｽﾋﾞ ":PY=4.5:GOTO 540
510 N$="ｾｷﾜｹ  ":PY=5  :GOTO 540
520 N$="ｵｵｾﾞｷ ":PY=6  :GOTO 540
530 N$="ﾖｺﾂﾞﾅ ":PY=6.5:GOTO 540
540 LOCATE 9,7:PRINT SPC(14)
550 COLOR 7:LOCATE 9,7:PRINT "ｱｲﾃ:";N$
560 ' ■■■■ ｹﾞｰﾑ ｶﾞ ﾊｼﾞﾏﾙ ■■■■
570 BA=BA+1
580 COLOR 3:LOCATE 2,2:PRINT BA
590 X=6
600 GOSUB 1260
610 LOCATE 10,9:PRINTSPC(10)
620 GOSUB 1610:GOSUB 1290
630 ' ■■■■ ﾊﾞｲｵﾘｽﾞﾑ ■■■■
640 B=4:P=FNA(6)
650 B=1:E=FNA(9)
660 B=3:I=FNA(7)
670 RI=P/2+E/6+I/3
680 COLOR 5:LOCATE 9,2:PRINT"ﾀｲﾁｮｳ ";P;TAB(9);"ｶﾝｼﾞｮｳ";E;TAB(9);"ﾁ ｾ ｲ ";I
690 ' ■■■■ ｽﾓｳ ｦ ﾄﾙ ■■■■
700 COLOR 4:LOCATE 10,9:PRINT "ﾊｯｹﾖｲ !":BEEPON:BEEPOFF:FOR J=1 TO 500:NEXT
710 COLOR 4:LOCATE 10,9:PRINTSPC(10)
720 LOCATE 10,9:PRINT "ﾉｺｯﾀ  !":BEEP
730 ' ------ Key ｶﾗ ﾆｭｳﾘｮｸ ------
740 FOR A=0 TO 1000:A=A+1
750 K$=INKEY$
760 IF A=100 OR K$<>"" THEN 780
770 NEXT A
780 LOCATE 10,9:PRINTSPC(7)
790 ' ------ ﾖ  ﾙ ------
800 IF K$="4" THEN GOSUB 1230 ELSE 860
810 ON PB GOTO 980,990,840,830,820
820 X=X-1:GOTO 840
830 X=X-2
840 GOSUB 1330:GOSUB 1290:GOTO 1010
850 ' ------ ﾅ ｹﾞﾙ ------
860 IF K$="5" THEN GOSUB 1230 ELSE 900
870 ON PB GOTO 970,840,880,880,980
880 GOSUB 1550:GOSUB 1290:GOTO 1070
890 ' ------ ﾋ  ｸ ------
900 IF K$="6" THEN GOSUB 1230 ELSE 940
910 ON PB GOTO 980,920,980,960,980
920 GOSUB 1440:GOSUB 1290:GOTO 1070
930 ' ------ ﾖｳｽ ｦ ﾐﾙ ------
940 GOSUB 1230
950 ON PB GOTO 980,820,990,960,970
960 GOSUB 1390:GOSUB 1290:GOTO 1050
970 X=X-3:GOSUB 1500:GOSUB 1290:GOTO 1050
980 X=X+2:GOSUB 1330:GOSUB 1290:GOTO 1010
990 X=X+1:GOSUB 1330:GOSUB 1290
1000 ' ------ ﾄﾞﾋｮｳ ｶﾗ ﾃﾞﾀｶ ? ------
1010 IF X<1 THEN 1070
1020 IF X<11 THEN 710
1030 IF X<7 THEN 1050
1040 ' ------ ﾏ ｹ ﾙ ------
1050 LOCATE 19,10:COLOR 3:PRINT"ﾊﾞｶﾓﾝ ! ——":FOR J=1 TO 25:BEEPON:BEEPOFF:FOR
I=1 TO 25:NEXT I:NEXT J:FOR J=1 TO 300:NEXT:PRINTCSR(19,10);SPC(12):GOTO 1100
1060 ' ------ ｶ  ﾂ ------
1070 IF N$="ﾖｺﾂﾞﾅ " OR N$="ｵｵｾﾞｷ " THEN LOCATE 19,10:COLOR 2:PRINT"ｴ ﾗ ｲ ! ——
":BEEP:FOR J=1 TO 500:NEXT J:PRINTCSR(19,10);SPC(12):Z=Z+1
1080 FOR I=1 TO 300:NEXT I:V=V+1
1090 ' ----------------------
1100 LOCATE 3,10:PRINTSPC(20)
1110 LOCATE 3,11:PRINTSPC(20)
1120 LOCATE 3,12:PRINTSPC(20)
1130 LOCATE 3,13:PRINTSPC(20)
1140 IF BA>=10 THEN 1160
1150 GOTO 460
1160 ' ■■■■ ｹｲｺ ﾉ ｵﾜﾘ ■■■■
1170 CLS:QUAD(7,7)-(312,192),6:QUAD(15,15)-(304,184),2
1180 COLOR 5:PRINTCSR(10,9);"ｱﾅﾀ ﾊ";CSR(12,11);BA;"ﾊﾞﾝ ﾔｯﾃ";CSR(14,13);V;"ﾊﾞﾝ ｶ
ﾁﾏｼﾀ";CSR(16,15);:COLOR 3:PRINT"(ｼｭｸﾝ ﾉ ﾎｼ ﾊ";Z;"ｺ)
1190 COLOR 6:LOCATE 7,21:PRINT"ﾓｯﾄ ｹｲｺ ｦ ｼﾏｽｶ ? (Y or N)"
1200 IF INKEY$="N" THEN COLOR 7:END
1210 IF INKEY$="Y" THEN 320
1220 IF INKEY$<>"Y" OR INKEY$<>"N" THEN 1200
1230 B=INT(RI-PY):PB=FNA(3)
1240 IF PB>5 THEN PB=5 ELSE IF PB<1 THEN PB=1:RETURN
1250 ' ■■■■ Stop ｽﾙ ■■■■
1260 ST$=INKEY$
1270 RETURN
1280 ' ■■■■ ｷｬﾗｸﾀｰ ■■■■
1290 IF X<0 THEN X=0:FOR Q=0 TO 3:COLOR 7:LOCATE X,10+Q:PRINT CR$(Q):NEXT
1300 FOR J=0 TO 3:COLOR 7:LOCATE X,10+J:PRINT CR$(J):NEXT J
1310 RETURN
1320 '---------------------------
1330 CR$(0)="          "
1340 CR$(1)="  [illegible]  "
1350 CR$(2)="  [illegible]  "
1360 CR$(3)="  [illegible]  "
1370 RETURN
1380 '----- ﾊﾀｷｺﾐ          -------
1390 CR$(0)="          "
1400 CR$(1)="  [illegible]  "
1410 CR$(2)="  [illegible]  "
1420 CR$(3)="  [illegible]"
1430 RETURN
1440 CR$(0)="          "
1450 CR$(1)="  [illegible]  "
1460 CR$(2)="  [illegible]  "
1470 CR$(3)="  [illegible]  "
1480 RETURN
1490 '----- ｳﾜﾃﾅｹﾞ          -------
1500 CR$(0)="          "
1510 CR$(1)="  [illegible]  "
1520 CR$(2)="  [illegible]  "
1530 CR$(3)="  [illegible]  "
1540 RETURN
1550 CR$(0)="          "
1560 CR$(1)="  [illegible]  "
1570 CR$(2)="  [illegible]"
1580 CR$(3)="  [illegible]  "
1590 RETURN
1600 '----- ｼｷﾘ            -------
1610 CR$(0)="":CR$(1)=""
1620 CR$(2)="  [illegible]  "
1630 CR$(3)="  [illegible]  "
1640 RETURN
```

★友人の新妻浩二は，「大掃除」を「だいそうじ」と読んで大笑いされた。(千葉市・**中山亮輔12才**)……**【影：**えーっ！「だいそうじ」って読むんじゃないんだ！ねえ何て読むの？ **編：**「おおそうじ」。**影：**おお，そうじすか！**】**

JR-100用

SPACE SHUTTLE GAME

木村　浩二



内　容

スペース・シャトルでの宇宙遊泳中に，某国のキラー衛星が攻撃してきました。そこであなたは，レーザ・ガンでキラー衛星を撃破してください。

あそびかた

[A] [Z] [,] [.] のキーで，上下左右に移動します。左右どちらかに向いている時にスペース・キーを押すと，レーザ・ガンが発射します。

当たると，KD（キラー・ダメージ）が増加します。シャトルのダメージが100％にならないうちに，KDを100％にできると，衛星撃破でNEXT GAMEです。

衛星やそのミサイルにぶつかったり，シャトルのダメージが100％になると，ゲーム・オーバーです。

その他

プリント・アウトしたときに，リストのグラフィックがずれないように処理してありますが，プログラム上は問題ありません。

参考文献

「パソコン　アニメーション」P.168～P.169

誠文堂新光社

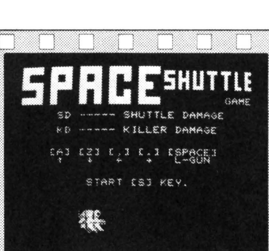
CHECKER FLAG

Dr.D：このゲーム，ひと言でいってキャラクタのすばらしさと移動ルーチンの見事さがあげられる。

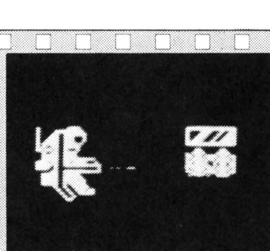
編：移動の際の表現がうまいですね。キャラクタを作るのに，相当苦労したのではないでしょうか。

影：宇宙遊泳のイメージをうまく出しているね！

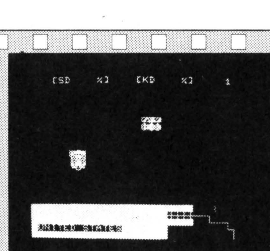
Dr.D：ゲームというよりも，鑑賞用ソフト(?)といった感じだな。



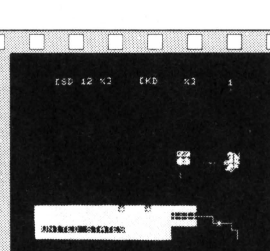
《写真1》デモつきのタイトル画面



《写真2》キラー衛星をレーザ・ガンで破壊せよ！



《写真3》ピッピッピと方向転換です



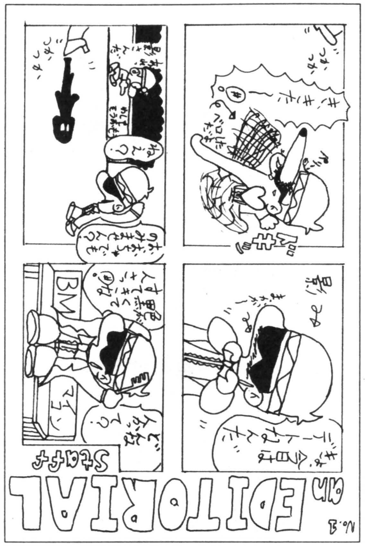
《写真4》シャトルのダメージが増加。急げ!!

★新ことわざ集その①…「寝る子は起きる」。(広島市・DONスナコロ13才)……【影：「寝る子は育つ」のパロディだね。意味は，え～と，「子供は寝たいときに寝かせたほうがスッキリと目をさます」。編：ホントかな？】

SPACE SHUTTLE GAME のプログラム・リスト

```
100 OPTIONCMODE1:DIM A(5),B(3),C(3)
110 A(1)=$3500:A(2)=$3548:A(3)=$3590:A(4)=$35D8:A(5)=$3620
120 B(1)=-1:B(3)=1:C(1)=$8E:C(3)=$8D
130 RESTORE1050:GOSUB 690
140 CLS:S=0:J=1:G=20
150 H=0:Y=16:X=6:W=1:V=30:D2=0:D3=0:M=0:G=G+J
160 R=0:M1=$C340:P=4:U=USR($3000,A(P)):GOSUB 940
170 POKE$3086,$3F:POKE$3087,$AF
180 REM■ MAIN ■
190 PICKK
200 Y=Y+(K=$5A)-(K=$41):Y=Y+(Y=0)-(Y=17)
210 IF(K=$2E)*(P<>3)+(K=$2C)*(P<>1)THENGOSUB 460:GOTO230
220 X=X+(K=$2E)-(K=$2C):X=X+(X=-1)-(X=30):H=$C100+Y*32+X
230 V=V+((V<X)-(V>X))*(RND(2)=0):W=W+((W<Y)-(W>Y))*(RND(4)=0)
240 L=$C100+W*32+V
250 U=USR($3025,H,L)
260 IF(W)Y-2)*(W<Y+3)*(V)X-2)*(V<X+3)THEN 580
270 IF(RND(G)>19)+(M<>0)THENGOTO 500
280 IF(K=$20)+(R<>0)THENGOSUB 350:IFD3=100THEN 300
290 GOTO190
300 REM■ NEXT ■
310 S=S+100:J=J+1
320 LOCATE10,6:PRINT"[SCORE ";S;"] NEXT GAME"
330 FORI=0TO$FF:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
340 GOTO150
350 REM■ L.GUN ■
360 IF(R=0)*((P=2)+(P=4))THENRET
370 P1=(R=0)*P+(R<>0)*P1
380 R=(R=0)*((P1=1)*(H+$1F)+(P1=3)*(H+$23))+(R<>0)*(R+B(P1))
390 IFPEEK(R)<>0THENGOSUB 430:GOTO 420
400 POKER,C(P1):POKER-B(P1),0
410 E=MOD(R,$20):IF(E=0)+(E=$FFFF)THENPOKER,0:R=0
420 RET
430 POKER,$90:D3=D3+5:LOCATE0,20:PRINTD3
440 FORI=60TO70:POKE1,I:BEEP1:BEEP:NEXT
450 POKER-B(P1),0:R=0:RET
460 REM■ ROOL ■
470 POKE1,70:BEEP1
480 P=P+1:P=(P=5)+(P<>5)*P
490 U=USR($3000,A(P)):BEEP:RET
500 REM■ KILLER MISAIL ■
510 M=(M=0)*(L+$40)+(M<>0)*M:M=M+$20
520 IFPEEK(M)<>0THENGOSUB 560:GOTO 540
530 POKEM,$8F:POKEM-$20,0
540 IF(D2=100)+(M1<$C340)THEN 580
550 GOTO280
560 POKEM,$90:POKE1,$F0:BEEP:M1=M:D2=D2+4
570 LOCATE0,7:PRINTD2:POKEM-$20,0:M=0:RET
580 REM■ GAME OVER ■
590 U=USR($3000,A(5))
600 FORI=120TO170:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
610 S=S+D3
620 S1=(S1<S)*S+(S1>=S)*S1
630 LOCATE8,10:PRINT"HI-SCORE ";S1
640 LOCATE9,10:PRINT"YR-SCORE ";S
650 LOCATE11,4:PRINT"GAME OVER. START [S] KEY"
660 PICKK:IFK=$53THEN140
670 GOTO 660
680 REM■ DATA POKE ■
690 FORI=$3500TO$365F:READD$:D$="$"+D$:POKEI,VAL(D$):POKE$C11F,D:NEXT
700 FORI=$3620TO$365F:POKEI+$8A28,PEEK(I):NEXT
710 A=$C080:FORI=$3620TO$3667STEP8:FORI1=0TO7:POKEI+I1,PEEK(A+I1)
720 NEXT:NEXT
730 FORI=$3000TO$308B:READD$:D$="$"+D$:POKEI,VAL(D$):NEXT
740 REM■ SETSUMEI ■
750 CLS
760 REM---■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
770 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ SHUTTLE";
780 PRINT"■   ■ ■ ■ ■ ■   ■   SHUTTLE";
790 PRINT"■■■ ■■■ ■■■ ■   ■■  SHUTTLE";
800 PRINT"  ■ ■   ■ ■ ■   ■  "
810 PRINT"■■■ ■   ■ ■ ■■■ ■■■          GAME";
820 LOCATE6,5:PRINT"SD ----- SHUTTLE DAMAGE"
830 LOCATE8,5:PRINT"KD ----- KILLER DAMAGE"
840 LOCATE11,4:PRINT"[A] [Z] [,] [.] [SPACE]"
850 LOCATE12,4:PRINT" ↑   ↓   ←   →   L-GUN"
860 LOCATE15,9:PRINT"START [S] KEY.":I=$C360
870 U=USR($3000,A(3))
880 U=USR($3025,I,$3FAF):I=I+1:IFI=$C37ETHENI=$C360
890 IFI=$C370THENU=USR($3000,A(4))
900 PICKK:IFK=$53THEN 920
910 FORI1=1TO200:NEXT:GOTO 870
920 FORI=1TO10:FORI1=1TO4:U=USR($3000,A(I1)):BEEP1:BEEP
930 NEXT:NEXT:RET
940 REM■ GAMEN ■
950 FORI=0TO22:LOCATEI,0:PRINTSPC(32);:NEXT
960 LOCATE0,3:PRINT"[SD     %]";TAB(16);"[KD     %]";TAB(30);J
970 LOCATE19,0
980 REM---■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
990 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1000 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■┼┼┼┼┼──"
1010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    └───"
1020 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■          └─";
1030 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■            |";
1040 LOCATE22,1:PRINT"UNITED STATES":RET
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C,7F,FE,8E,8E,5E,3E,22
1060 DATA 01,C1,61,71,79,7D,7D,6F,00,00,07,08,1F,10,1F,00
1070 DATA 1E,1E,FE,F6,FE,00,FE,3E,64,7C,7C,6F,5F,4F,60,7C
1080 DATA 00,00,00,01,06,07,00,00,7E,FE,FA,F2,E4,C9,12,0C
1090 DATA 7C,7C,7C,40,80,00,00,00,40,5F,57,5B,5D,5E,5E,72
1100 DATA 3C,FF,FF,FF,FF,00,FF,FF,00,F8,E8,D8,B8,78,58,48
1110 DATA 12,1E,18,17,14,14,17,18,E7,FF,66,BD,A5,BD,BD,7E
1120 DATA 58,78,18,E8,28,28,E8,18,1E,1E,1E,07,0A,0F,00,00
1130 DATA FF,FF,FF,A5,A5,A5,42,7E,78,78,78,E0,50,F0,00,00
1140 DATA 80,83,86,8E,9E,BE,A6,DA,3C,FE,7F,71,71,7A,7C,44
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,26,3E,3E,F6,FA,F2,06,3E
1160 DATA 78,78,7F,6F,7F,00,7F,7C,00,00,E0,10,F8,08,F8,00
1170 DATA 3E,3E,3E,02,01,00,00,00,7E,7F,5F,4F,27,93,48,30
1180 DATA 00,00,00,80,60,E0,00,00,00,1F,10,10,10,10,11,16
1190 DATA 3C,7E,42,81,C3,7E,C3,FF,02,FA,0A,0A,0A,0A,8A,6E
1200 DATA 17,1F,1E,32,3F,21,3F,21,3C,FF,BD,FF,3C,66,7E,FF
1210 DATA E8,F8,78,4C,FC,84,FC,88,13,17,1F,07,0A,0F,00,00
1220 DATA E7,C3,E7,A5,A5,A5,42,7E,C8,E8,F8,E0,50,F0,00,00
1230 DATA FF,87,8E,9C,B8,FF,00,18,FF,13,27,4F,9F,FF,00,18
1240 DATA 3C,DB,BD,DA,DA,BD,DB,3C,3C,DB,BD,5B,5B,BD,DB,3C
1250 DATA 00,00,00,00,00,A7,00,00,00,00,00,00,00,E5,00,00
1260 DATA 10,10,08,08,10,10,08,08,88,49,2A,1C,FF,1C,2A,49
1270 REM*****
1280 DATA FF,30,23,CE,C0,00,FF,30,21,FE,30,23,A6,00,08,FF,30,23
1290 DATA FE,30,21,A7,00,08,FF,30,21,8C,C0,48,26,E9,39,00,00,00
1300 DATA 00,F7,30,88,B7,30,89,FF,30,84,FE,30,86,6F,00,6F,01,6F
1310 DATA 02,6F,20,6F,21,6F,22,6F,40,6F,41,6F,42,FE,30,84,86,80
1320 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,02,4C,A7,20,4C,A7,21,4C,A7,22,4C
1330 DATA A7,40,4C,A7,41,4C,A7,42,FF,30,86,FE,30,8A,6F,00,6F,01
1340 DATA 6F,20,6F,21,FE,30,88,86,89,A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C
1350 DATA A7,21,FF,30,8A,39,00,00,3F,AF,00,00,3F,AF
```


評…4コマ・マンガでゲーム・アイデアを!!



by ブータン

ニュース

西武百貨店船橋店で「ＰＣフェア」開催!!（8/2～9/5）

西武百貨店船橋店では，８月２日(木)より９月５日(水)まで，恒例の「ＰＣフェア」を10階の特設会場で開催しています。

月刊「マイコン」，月刊「マイコン BASICマガジン」のバック・ナンバーの他，ソフトもいっぱいそろっています。

ＰＣユーザーは，ぜひ行ってみましょう！　なお，くわしいことは下記までお問合わせください。

場所：西武百貨店船橋店（船橋市本町1-2-1）
問合わせ先：☎0474(25)0111
担当者：書籍部の草間さん

★読売テレビの「ＴＶスクランブル」の最後の空撮を見ているとゼビウスに見えてくる。（滋賀県蒲生郡・ＹＡＮＭＯ狸14才）……【**編集長**：なるほど，毎週見てるけど，どこかで見たような気がしてたんだ。ふむふむ！】

編&影



福島　寿之

楽しみかた

画面左下に編さん，右下に影さんが現われ，モンスターが画面上部に2匹現われます。1プレイヤーが編さんを操り，2プレイヤーが影さんを操って，プログラムの入ったカセット・テープを全部拾ってください。

モンスターにつかまると，人間が1人減ります（最初は3人)。モンスターがカセットにぶつかると，カセットはモンスターの後ろにでます。

CHECKER FLAG

編：影さん，がんばりましょう!!

影：ん，なにを？

編：ほら，このゲームですよ。どうです，私と影さんが主人公のゲームなんです。

影：ウヒョ！ ほな，がんばるか！ それっ，カタカタカタ………

編集長：ほほう，2人で遊べるんだね。へえーっ，モンスターの追いかけもしつこいな。どれ，私にもやらせなさい。

編・影：え〜い，おのれはじゃまだ!!

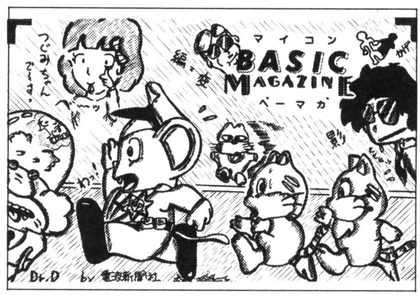
キー操作

キー・スキャンにマシン語を使用して，同時に数個のキーを受けつけることが可能になりました。キー操作は編さんが[W]でジャンプ，[A]で左，[S]で右。影さんは[I]でジャンプ，[J]で左，[K]で右です。

テクニック

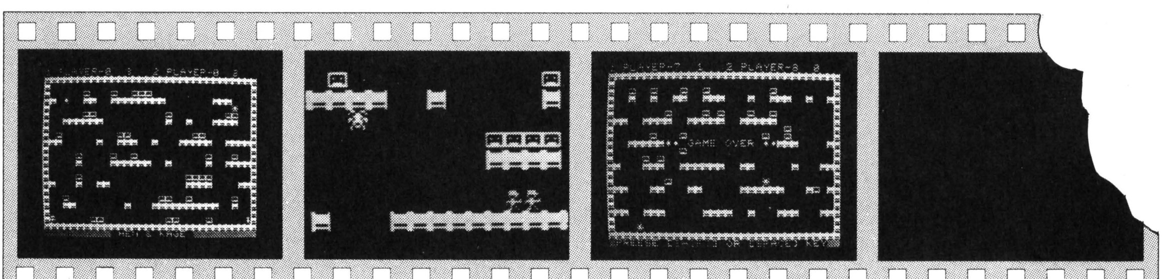
①ジャンプしてもカセットにとどかないときは，モンスターによりカセットの位置が変わることを利用して，うまく自分によせてください。

②編さんを影さんの上に乗せて，2人とも同時にジャンプする。続けて編さんはジャンプボタンを押し続けると，ハイ・ジャンプができます(ななめも同様)。



by 電波新聞社

評…わっ、つぐ美のアッカンベ〜！(影)



《写真1》 大事なカセット・テープを取り戻せ！

《写真2》 ヒョイ，ヒョイとジャンプします

《写真3》 うーん，やられちゃった

★これから日光へ行ってきます。おみやげ待ってて!!(東京都東村山市・高橋浩治12才)……【**編**：日光といえば見ざる言わざる聞かざる…。**影**：つまり，最近ザルそばが忘れられてるってことだ。ザルそばよもう一度!!**編**：♡】

```
100 REM****** HEN & KAGE ******
110 DATA1E,3E,12,4C,7F,0D,14,26
120 DATA78,7C,48,32,FE,B0,28,64
130 DATA0C,3E,14,0C,1E,2D,0C,12
140 DATA30,7C,28,30,78,B4,30,48
150 DATA66,99,3C,DB,BD,24,5A,42
160 DATA00,FF,81,A5,81,BD,FF,00
170 DATAC1,FF,FF,FF,FF,C1,FF,C1
180 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA86,E0,B7,C8,0B,DF,1E,96
200 DATA1E,B7,C8,05,96,1F,B7,C8
210 DATA04,39,DF,1E,97,1E,96,1F
220 DATAB7,C8,01,B6,C8,00,43,94
230 DATA1E,27,02,86,01,39
240 REM---- PROGRAM START -----
250 OPTIONCMODE1
260 FORI=$C000TO$C03F:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI
270 FORI=$3FD0TO$3FF5:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXTI
280 DIMA(2),B(2):FORI=0TO1:A(I+1)=$80+I:B(I+1)=$82+I:NEXTI
290 S0=0:S1=0:M0=3:M1=3
300 Y0=$C3A1:Y1=$C3BE:P0=2:P1=1:J0=0:J1=0
310 E0=$C161:E1=$C17E
320 F0=1:F1=-1:V=1
330 CLS
340 PRINT"1 PLAYER-";SPC(6);":2 PLAYER-"
350 GOSUB 950
360 REM----- GAME START -------
370 IFM0<1THENM0=0:Y0=$3000
380 IFM1<1THENM1=0:Y1=$3000
390 LOCATE0,9:PRINTS0;"  ";M0:LOCATE0,25:PRINTS1;"  ";M1
400 IFM0<1THEN540
410 IFPEEK(Y0)=$85THENS0=S0+1:O0=O0+1:A=USR($3FD0,500):A=USR($3FD0,0)
420 IFPEEK(Y0)=132THEN820
430 Y2=Y0:IF(J0=0)*(PEEK(Y0+32)=135)THENJ0=8
440 IF(J0=0)*(USR($3FE2,2,2))THENJ0=1
450 IF(J0>0)*(J0<5)THENJ0=J0+1:Y0=Y0-32:GOSUB 1070
460 IFJ0>4THENJ0=J0+1:Y0=Y0+32:IFJ0>8THENJ0=0
470 IFPEEK(Y0)=$86THENY0=Y2
480 IFUSR($3FE2,1,1)=1THENY0=Y0-1:P0=1
490 IFUSR($3FE2,1,2)=1THENY0=Y0+1:P0=2
500 IFPEEK(Y0)=$86THENY0=Y2
510 IFPEEK(Y0)=$85THENS0=S0+1:O0=O0+1:A=USR($3FD0,500):A=USR($3FD0,0)
520 IFPEEK(Y0)=132THEN820
530 POKEY2,135:POKEY0,A(P0)
540 IF(M0<1)*(M1<1)THEN880
550 IFM1<1THEN690
560 IFPEEK(Y1)=$85THENS1=S1+1:O0=O0+1:A=USR($3FD0,700):A=USR($3FD0,0)
570 IFPEEK(Y1)=132THEN850
580 Y3=Y1:IF(J1=0)*(PEEK(Y1+32)=135)THENJ1=8
590 IF(J1=0)*(USR($3FE2,5,4))THENJ1=1
600 IF(J1>0)*(J1<5)THENJ1=J1+1:Y1=Y1-32:GOSUB 1100
610 IFJ1>4THENJ1=J1+1:Y1=Y1+32:IFJ1>8THENJ1=0
620 IFPEEK(Y1)=$86THENY1=Y3
630 IFUSR($3FE2,6,2)=1THENY1=Y1-1:P1=1
640 IFUSR($3FE2,6,4)=1THENY1=Y1+1:P1=2
650 IFPEEK(Y1)=$86THENY1=Y3
660 IFPEEK(Y1)=$85THENS1=S1+1:O0=O0+1:A=USR($3FD0,700):A=USR($3FD0,0)
670 IFPEEK(Y1)=132THEN850
680 POKEY3,135:POKEY1,B(P1)
690 E=E0:IFE0<Y0THENE0=E0+32
700 IFE0>Y0THENE0=E0-32
710 IFPEEK(E0)=134THENE0=E
720 E0=E0+F0:IFPEEK(E0)=134THENF0=-(F0=1)+(F0=-1):E0=E
730 G0=135:IFPEEK(E0)=133THENG0=133
740 POKEE,G0:POKEE0,132
750 E=E1:IFE1<Y1THENE1=E1+32
760 IFE1>Y1THENE1=E1-32
770 IFPEEK(E1)=134THENE1=E
780 E1=E1+F1:IFPEEK(E1)=134THENF1=-(F1=1)+(F1=-1):E1=E
790 G1=135:IFPEEK(E1)=133THENG1=133
800 POKEE,G1:POKEE1,132:IFO0>34THENO0=0:GOTO940
810 GOTO370
820 POKEY2,135:FORI=0TO1000STEP25:A=USR($3FD0,I):NEXTI
830 A=USR($3FD0,0)
840 Y0=$C100+21*32+1:M0=M0-1:GOTO540
850 POKEY3,135:FORI=0TO1000STEP25:A=USR($3FD0,I):NEXTI
860 A=USR($3FD0,0)
870 Y1=$C100+21*32+30:M1=M1-1:GOTO370
880 LOCATE10,8:PRINT"** GAME OVER **"
890 LOCATE23,1:PRINT"PREESE [SHIFT] OR [      ] KEY";:FORI=1TO90:NEXTI
900 LOCATE23,1:PRINT"PREESE [      ] OR [SPACE] KEY";:FORI=1TO100:NEXTI
910 IFUSR($3FE2,0,2)=1THENCLEAR:GOTO280
920 IFUSR($3FE2,8,2)=1THENCLEAR:GOTO280
930 GOTO880
940 FORI=0TO2500STEP10:A=USR($3FD0,I):A=USR($3FD0,0):NEXTI:GOTO300
950 PRINTFLD(1);"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&";
960 FORI=2TO22:PRINTFLD(1);"&''''''''''''''''''''''''''''''&";:NEXTI
970 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
980 FORI=4TO22STEP3
990 LOCATEI,0:PRINTFLD(1);"&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&"):NEXTI
1000 FORI=4TO19STEP3:FORJ=1TO12:R0=RND(29)+1:LOCATEI,R0
1010 PRINTFLD(1);"''":NEXTJ:NEXTI
1020 FORI=3TO21STEP3:FORJ=1TO5
1030 R0=RND(27)+2:IFPEEK($C100+I*32+R0)<>135THEN1030
1040 IFPEEK($C100+(I+1)*32+R0)=135THEN1030
1050 LOCATEI,R0:PRINTFLD(1);"%":NEXT:NEXT
1060 RET
1070 IF(J0>4)*(PEEK(Y0)=$86)THENJ0=0:RET
1080 IFJ0>4THENJ0=8
1090 RET
1100 IF(J1>4)*(PEEK(Y1)=$86)THENJ1=0:RET
1110 IFJ1>4THENJ1=8
1120 RET
1130 REM**** PROGRAM END ******
```


★なぜベーマガは書店で雑誌の棚においてあるのですか？参考書の棚にあるべきだ。(福島県相馬郡・**横山秀人14才**)……【**編**：おせじがうまいネ!!でも，世の中にはこういう人も。**影**：参考書なんて聞いただけでブルブルッ!!】

JR-200用

FIRE! FIRE! FIRE!

沢井　孝宏



★ストーリー

あなたは，地下工場で働いている作業員です。ある日あなたは，火災を発見しました。あいにく出口は火の向こうです。そのうえ，消火器もありません。しかたなくあなたは，バケツで水をくんで消火にあたることにしました。

ところが，機械のスイッチが入っていて，頭の上で上下に動いています。それに当たったり，水もくまずに火を消そうとすると，死んでしまうので注意してください。

火をすべて消して，出口まで行くとボーナスとして500点入ります。また火を消すごとに20点入ります。でも5人死んでしまうと，GAME　OVERです。

★キー操作

カーソル・キーで左右に動き，左はしの貯水池の上に行って［SPACE］で1回分の水をくめます。

★その他

最初にレベルをインプットしますが，3からはじめてください。それでも簡単だと思った人は，2，1と変えていってください。

1070行のINPUT文の中に“～”がありますが，これは［SHIFT］と［CTRL］と［P］を同時に押すと出ます。

参考　ベーマガ83年9月号145ページ「UNDER　GROUND　PANIC」

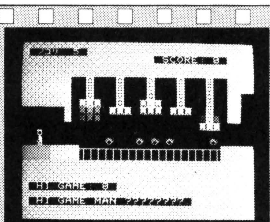
CHECKER FLAG

編：移植版のゲームの作りかたについて，アドバイスをお願いします。

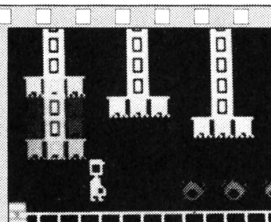
Dr.D：移植は機種間のコマンド等を理解してないと，なかなか難しいな。しかし，プログラムの流れが理解できるならば，あとは自由に作ってみたらいい。ただし，できればそっくり移植というのではなく，自分なりのアイデアをもり込んでほしい。

編：やっぱり工夫がないとね！

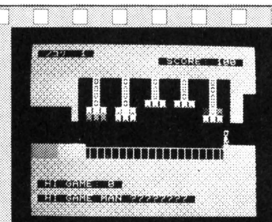
影：やっぱり空腹でないとね？



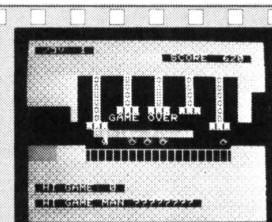
《写真1》あわてずに！まずは水をくみましょう



《写真2》機械に頭をゴチンされないように火を消します



《写真3》火を消し終えたら右の出口へ行って面クリア！



《写真4》ゲーム・オーバー。なかなかのできですね！

★この前はOFコーナーにのせていただきありがどうございました。しかし信用していない人がいます。どーかもう一度のせてください！（千葉県我孫子市・**星野健一13才**）……【**編**：これで信用してもらえたかな？】

FIRE!FIRE!FIRE!のプログラム・リスト

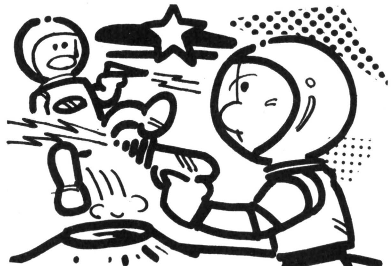
```
10 COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,0:HC=0:RANDOMIZE:DIM A$(1),B$(1),C$(1),Y(5)
20 POKE 0,0:GOSUB 1010
30 CLS:COLOR 1,5,1
40 A1=0:A2=31:B1=0:B2=4:GOSUB 140
50 A1=0:A2=6:B1=5:B2=8:GOSUB 140
60 A1=28:A2=31:B1=5:B2=6:GOSUB 140
70 A1=6:A2=6:B1=9:B2=10:GOSUB 140
80 A1=28:A2=29:B1=7:B2=10:GOSUB 140
90 A1=4:A2=7:B1=14:B2=15:GOSUB 140
100 A1=27:A2=31:B1=14:B2=15:GOSUB 140
110 A1=0:A2=31:B1=16:B2=23:GOSUB 140
120 GOTO 150
130 REM
140 FOR J=B1 TO B2:FOR I=A1 TO A2:LOCATE I,J:PRINT "4";:NEXT :NEXT :RETURN
150 COLOR 1,0,0:LOCATE 0,14:PRINT "■■■■■";:LOCATE 0,15:PRINT "■■■■■";
160 COLOR 7:FOR I=8 TO 26:LOCATE I,14:PRINT "┬";:LOCATE I,15:PRINT "!";:NEXT
170 COLOR 7,0,1:FOR I=5 TO 7:LOCATE 8,I:PRINT C$(0);" ";C$(0);" ";C$(0);" ";
180 PRINT C$(0);" ";C$(0);:NEXT
190 LOCATE 8,8:PRINT C$(1);" ";C$(1);" ";C$(1);" ";C$(1);" ";C$(1);
200 COLOR C1,,1:LOCATE X,12:PRINT "0":LOCATE X,13:PRINT "1"
210 FOR I=10 TO 20:SOUND 300+I*100,2:NEXT
220 FOR I=1 TO HO
230 Z=INT(RND(1)*9)*2+9:IF PEEK($C100+Z+32*13)=22 THEN GOTO 230
240 COLOR 2:LOCATE Z,13:PRINT "67";:SOUND 200,2:SOUND 100,3:NEXT
250 GOSUB 850
260 REM
270 GOSUB 500:PLAY "B",,$7500
280 PICK K:IF K=28 OR K=29 THEN GOTO 310
290 IF K<>32 THEN GOTO 270
300 GOSUB 600:GOTO 270
310 COLOR C1,0,0:LOCATE X,12:PRINT " ";:LOCATE X,13:PRINT " ";
320 IF K=28 THEN X=X+1:IF X>31 THEN GOTO 900
330 IF K=29 THEN X=X-(X>0)
340 COLOR ,,1:LOCATE X,12:PRINT A$(K-28);:LOCATE X,13:PRINT B$(K-28);
350 GOSUB 440:GOSUB 400
360 GOTO 270
400 REM
410 P1=PEEK($C100+X+32*11)
420 IF P1=25 THEN GOTO 700
430 RETURN
440 REM
450 PE=PEEK($C100+X+1+32*13):IF PE<>23 THEN RETURN
460 IF C1<>5 THEN GOTO 700
470 COLOR C1,,1:LOCATE X+1,13:PRINT "8":SOUND 220,1:SOUND 330,2:SC=SC+20
480 GOSUB 880:C1=6:HO=HO-1:COLOR C1,,1:LOCATE X,12:PRINT "0";:LOCATE X,13
490 PRINT "1";:LOCATE X+1,13:PRINT " ";:RETURN
500 REM
510 FOR J=1 TO LE:PU=INT(RND(1)*5)+1
520 COLOR 7,0,1:LOCATE PU*3+4+PU,Y(PU):PRINT C$(0);
530 Y(PU)=Y(PU)+1:IF Y(PU)>11 THEN Y(PU)=8:GOSUB 560
540 LOCATE PU*3+4+PU,Y(PU):PRINT C$(1);:GOSUB 400
550 NEXT :RETURN
560 REM
570 FOR I=12 TO 9 STEP -1:LOCATE PU*3+4+PU,I-1:PRINT C$(1);:LOCATE PU*3+4+PU,I
580 PRINT "   ";:NEXT
590 RETURN
600 REM
610 PE=PEEK($C100+X+32*14):IF PE<>$8E THEN GOSUB 400:RETURN
620 C1=5:SOUND 440,1:SOUND 550,2:COLOR C1,,1:LOCATE X,12:PRINT "2";
630 LOCATE X,13:PRINT "3";:RETURN
640 REM
650 IF HC<SC THEN HC=SC:HC$=SC$
660 RETURN
700 REM
710 RESTORE 1160:FOR I=$C080 TO $C087:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):SOUND I,5
720 POKE I+16,VAL("$"+A$):NEXT :GM=GM-1:IF GM>0 THEN GOTO 800
730 FOR I=1 TO 7:COLOR I,,0:LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER":BEEP :NEXT
740 LOCATE 9,12:COLOR 6,1:PRINT "Replay ?(y/n)":GOSUB 650
750 PICK K:IF K=121 THEN GOSUB 780:GOSUB 1040:GOTO 30
760 IF K=110 THEN POKE 0,$40:COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,0:TEMPO 109:END
770 GOTO 750
780 RESTORE 1100:FOR I=$C080 TO $C087:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
790 RESTORE 1110:FOR I=$C090 TO $C097:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
800 REM
810 IF GM>0 THEN LOCATE X,12:PRINT " ";:LOCATE X,13:PRINT " ";
820 RESTORE 1100:FOR I=$C080 TO $C087:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
830 RESTORE 1110:FOR I=$C090 TO $C097:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
840 FOR I=1 TO 5:Y(I)=8:NEXT :X=5:GOTO 30
850 REM
860 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,19:PRINT " HI GAME:";HC:LOCATE 1,21
870 PRINT " HI GAME MAN ";HC$;" "
880 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,1:PRINT " ノコリ ";GM
890 COLOR 7,0,0:LOCATE 18,2:PRINT " SCORE:";SC:RETURN
900 REM
910 PLAY "B",0,0,0
920 FOR I=1 TO 100:NEXT
930 SOUND 87,5:SOUND 110,5:SOUND 130,5
940 SOUND 175,15:SOUND 130,5:SOUND 175,20
950 SC=SC+500:HO=5:X=5
960 FOR I=1 TO 5:Y(I)=8:NEXT
970 GOTO 30
1000 REM
1010 FOR I=$C000 TO $C007:POKE I,0:NEXT :FOR I=$7500 TO $7520 STEP 2
1020 POKE I,1:POKE I+1,3:NEXT :POKE I,1:POKE I+1,2:POKE I+2,0:POKE I+3,0
1030 FOR I=$C080 TO $C0CF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT :HC$="????????"
1040 COLOR 6,0:CLS:LOCATE 5,5:PRINT "FIRE ! FIRE ! FIRE !":PICK K
1050 COLOR 4:LOCATE 0,10:INPUT "What is your name ";SC$:GM=5:SC=0:HO=5
1060 RESTORE 1150:FOR I=0 TO 1:READ A$(I):READ B$(I):READ C$(I):NEXT :X=5:C1=6
1070 LOCATE 5,12:INPUT "レベル(1~3)? ";LE:IF LE<1 OR LE>3 THEN 1070
1080 LE=4-LE:FOR I=1 TO 5:Y(I)=8:NEXT:RETURN
1090 REM
1100 DATA 7c,7e,44,44,44,7c,10,38,78,78,7c,72,72,7e,48,6c
1110 DATA 3e,7e,22,22,22,3e,08,1c,1e,1e,3e,4e,4e,7e,12,36
1120 DATA ff,81,81,ff,18,18,ff,00,ff,c3,db,db,db,db,c3,ff
1130 DATA 09,0b,17,0f,0e,0c,06,03,00,c8,e8,f4,78,30,60,c0
1140 DATA 00,00,60,30,3c,1c,1c,00,ff,7e,7e,7e,7e,7e,66,55
1150 DATA "0","1"," 5 ","2","3","999"
1160 DATA 38,7c,fe,92,ba,fe,7c,54
```

★おれのクラスの友人Kが，おれの顔をみて一言……「バカ」。おれは影さんじゃない!!(東京都江戸川区・からしれんこん12才)……【影：編くんがおれの走り方をみて…「？？？」。おれはエリマキトカゲじゃない。】

JR-200用

MOBILE SUITE

RAN RAN



はじめに

モビル・スーツ戦をテーマに，ゲームを作ってみました。ゲーム内容は「ビーム・キャノン」型です。

敵モビル・スーツの動きは乱数を使っているので，明らかな攻撃型パターンを示します。従って，プレーヤは積極的に応戦しないと，すぐにやられてしまいます。

あそびかた

RUNすると，キー操作を表示したあと９秒間待たされます。そのあと「レベル」を聞いてきますから，[H]または[L]キーで答えてください。モビル・スーツはカーソル・キー[←][→]で左右へ動き，ビーム・ガンはスペース・キーで発射します。

モビル・スーツは上が敵，下がプレーヤです。画面中央に点在する障害物は，ビームを数回受けると破壊されてしまいます。

攻撃方法は障害物を「楯」に使い，敵に撃たせてから発砲し撃ち取るのがいいでしょう。なお，モビル・スーツの右肩に楯が付いています。ここにビームを受けても破壊されないので，有効に利用してください。

敵を10機やっつけると１面クリアとなり，残エネルギーがボーナス点となります。再プレイはエネルギーが－100されてスタートします。

プログラム関係

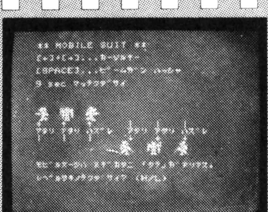
ビーム・ガンのプログラムは，プレーヤ側が250～360行，敵側が570～680行，文字列作成に960～990行があります。これは「ＭＳ命中」「ＭＳの楯へ」「障害物へ」「ハズレ」の４パターンを処理し，同時にビームの高速プリントを両立させなければならないためです。

モビル・スーツのキャラクタは６パターン８セル画で，Ａ＄(１，３)に格納されています。敵側も，同様にＢ＄(１，３)に入っています。

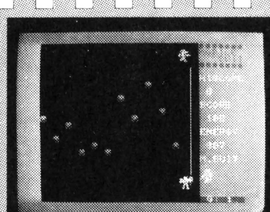
CHECKER FLAG

Dr.D：ＲＡＮ ＲＡＮさんの作品も，ゲーム性が一段とアップしてきたようだな。今回もキャラクタのみならず，攻撃のルーチンにムダがなく，とてもよい作品になっとる。

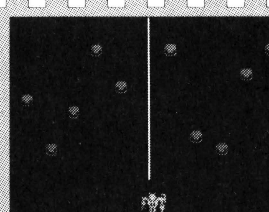
編：なんか，素人の作品とは思えないほどしっかりしてますね。



《写真１》 タイトル画面。キャラクタの移動に注目しよう！



《写真２》 敵は確実にあなたをねらってくる。撃てー!!



《写真３》 ひるんだ瞬間，敵の攻撃を受ける。逃げ場がない!!



《写真４》 ズワ～ン!! あとかたもなく散ってしまった

★僕たちの学校にはＢＭ委員会というのがあります(ベルマーク委員会のことですけど)。(長野県北佐久郡・**平野礼朗14才**)……**【影：**ＢＭにもいろいろある。編集長はいつも「ＢＭ！」と言ってる→ＢＭ(バカモン!!)。**】**

MOBILE SUTE のプログラム・リスト

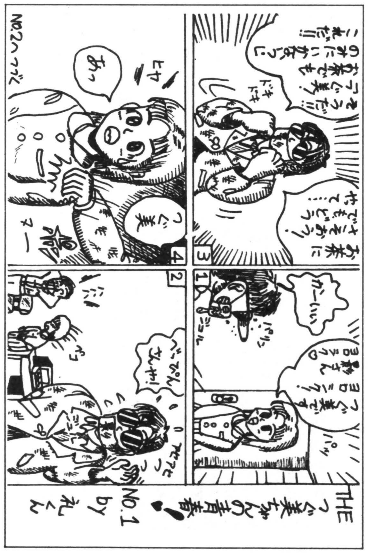
```
100 REM ------ MOBILE SUIT/JR200                    Written by  RAN RAN
110 CLEAR $6FFF:POKE $CA00,1:COLOR 7,1,0:CLS:TEMPO 40:POKE 0,0
120 DIM A$(1,3),B$(1,3),C$*100,D$*100,E$*100,F$*100,D(31)
130 RANDOMIZE:GOSUB 1470:GOSUB 930:GOSUB 1510
140 S=0:G=0:TT=1100:M=4
150 GOSUB 780:FOR I=1 TO 8:SOUND 1100+440*I,20:NEXT :GOSUB 910
160 REM ------------- MAIN LOOP
170 T=T-1:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,15:PRINT T*(T>0)
180 IF T<1 THEN A$=" ｴﾈﾙｷﾞｰｷﾞﾚ! ":GOTO 710
190 COLOR 7,0,1:PICK C:IF C=$1D THEN W=0:X=X-(X>1):GOTO 230
200 IF C=$1C THEN W=1:X=X+(X<22):GOTO 230
210 IF C=$20 THEN LOCATE X,20:PRINT A$(W,3):BEEP 1:GOTO 250
220 LOCATE X,20:PRINT A$(W,2):GOTO 420
230 LOCATE X,20:PRINT A$(W,MOD(X,2)):GOTO 420
240 REM -------------- BEAM GUN
250 COLOR 2,0,1:E=X+(W=0):D=(18-D(E))*3:IF D<>54 THEN 290
260 A=PEEK($C120+E):IF A>$1B AND A<$8A THEN 320
270 IF A>$89 THEN D=51:GOTO 290
280 LOCATE E,19:PRINT C$:LOCATE E,19:PRINT D$:GOTO 300
290 LOCATE E,19:PRINT MID$(C$,1,D);"&":LOCATE E,19:PRINT MID$(D$,1,D);" "
300 T=T-10:BEEP 0:IF RND(1)>.7 THEN 420
310 LOCATE E,D(E):PRINT " ":D(E)=0:SOUND 3000,2:GOTO 420
320 LOCATE E,19:PRINT MID$(C$,1,51);"&";K$;"/":T=T-10:S=S+50:N=N+1
330 LOCATE E,19:PRINT MID$(D$,1,51):BEEP 0
340 LOCATE V-(U=1),1:PRINT G$:SOUND 330,5:IF N>9 THEN 380
350 COLOR 7,1,0:LOCATE 24,11:PRINT S
360 COLOR 2,0,1:LOCATE V-(U=1),1:PRINT H$:V=0:GOTO 170
370 REM ------------- NEXT GAME
380 COLOR 7,2,0:LOCATE 4,18:PRINT " NEXT GAME ! "
390 S=S+T:COLOR 7,1,0:LOCATE 24,11:PRINT S
400 FOR I=1 TO 40:SOUND 1000+RND(1)*1000,5:NEXT :GOTO 150
410 REM --------- RIVAL MS MOVE
420 COLOR 3,0,1:IF V<>0 THEN 450
430 U=1:V=INT(RND(1)*10)+3:LOCATE V,1:PRINT B$(U,2):P=0
440 SOUND 2200,20:GOTO 170
450 E=V-(U=1):A=PEEK($C380+E):IF A>7 THEN 570
460 IF X<6 AND V=X+2 THEN 550
470 IF P=0 THEN B=SGN(X-E)+2:ON B GOTO 510,170,530
480 IF R<1 THEN 550
490 ON (RND(1)>.5)+1 GOTO 500,520
500 R=R-1:IF V<3 THEN 530
510 V=V-(V>3):U=0:GOTO 540
520 R=R-1:IF V>22 THEN 510
530 V=V+(V<22):U=1
540 LOCATE V,1:PRINT B$(U,MOD(V,2)):GOTO 170
550 R=INT(RND(1)*5)+2:U=RND(1)>.5:P=(P=0):GOTO 490
560 REM -------- RIVAL BEAM GUN
570 LOCATE V,1:PRINT B$(U,2):IF RND(1)>L THEN P=1:GOTO 490
580 BEEP 1:LOCATE V,1:PRINT B$(U,3)
590 COLOR 2,0,1:IF D(E)<>0 THEN D=(D(E)-3)*3:GOTO 610
600 D=51:IF A>$D THEN 640
610 LOCATE E,2:PRINT MID$(E$,1,D);"/":LOCATE E,2:PRINT MID$(F$,1,D);" "
620 BEEP 0:COLOR 3:LOCATE V,1:PRINT B$(U,3):IF RND(1)>.7 THEN 170
630 LOCATE E,D(E):PRINT " ":D(E)=0:SOUND 3000,2:GOTO 170
640 LOCATE E,2:PRINT MID$(E$,1,51);"/";L$;"%":M=M-1
650 LOCATE E,2:PRINT MID$(F$,1,51):BEEP 0 :COLOR 3:LOCATE V,1:PRINT B$(U,3)
660 COLOR 2:LOCATE X-(W=1),20:PRINT G$ :SOUND 330,20:IF M<1 THEN 700
670 LOCATE X-(W=1),20:PRINT H$:X=21:P=0
680 GOSUB 910:GOTO 170
690 REM ------------------- END
700 A$=" GAME END!! "
710 COLOR 7,0,0:LOCATE 3,16:PRINT A$:LOCATE 3,17:PRINT " TRY AGAIN? (Y/N) "
720 FOR I=8 TO 1 STEP -1:SOUND 4400-I*440,20:NEXT
730 IF H<S THEN H=S
740 PICK C:IF C=$79 THEN BEEP :GOTO 140
750 IF C=$6E THEN POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:BEEP :END
760 GOTO 740
770 REM ---------------- SCREEN
780 COLOR 7,0,0:CLS:G=G+1:T=TT-G*100:X=21:W=0:V=2:U=1:R=3:N=0:P=0
790 COLOR 7,1:FOR I=0 TO 23:LOCATE 24,I:PRINT SPC(8);:NEXT
800 COLOR 2,1:LOCATE 24,0:PRINT "●●●●●●●●":LOCATE 24,1:PRINT "MOBILE"
810 LOCATE 27,2:PRINT "SUIT":LOCATE 24,3:PRINT "●●●●●●●●"
820 COLOR 7,1:LOCATE 24,5:PRINT "HISCORE":LOCATE 24,7:PRINT H;
830 LOCATE 24,9:PRINT "SCORE":LOCATE 24,11:PRINT S;
840 LOCATE 24,13:PRINT "ENERGY":LOCATE 24,15:PRINT T
850 LOCATE 24,17:PRINT "M.SUIT":COLOR 7,1,1
860 FOR I=1 TO M:LOCATE 22+I*2,19:PRINT M$;:NEXT
870 COLOR 7,2,0:LOCATE 24,23:PRINT SPC(7);:LOCATE 24,23:PRINT " G:";G;
880 FOR I=0 TO 23:D(I)=0:NEXT :COLOR 4,0,1:FOR I=0 TO 22 STEP 2
890 A=INT(RND(1)*11)+6:LOCATE I,A:PRINT "!":D(I)=A:NEXT
900 COLOR 3,0,1:LOCATE V,1:PRINT B$(U,2):RETURN
910 COLOR 7,1,0:LOCATE 22+M*2,19:PRINT N$;:RETURN
920 REM --------------- STRINGS
930 K$=CHR$($1E)+CHR$($1E)+CHR$($1D):L$=CHR$($1F)+CHR$($1F)+CHR$($1D)
940 J$=CHR$($1F)+CHR$($1D)+CHR$($1D)
950 M$="(*"+J$+")+":N$="  "+J$+"  "
960 FOR I=0 TO 19:C$=C$+"#"+CHR$($1E)+CHR$($1D):NEXT :C$="$"+MID$(C$,2)
970 FOR I=0 TO 19:D$=D$+" "+CHR$($1E)+CHR$($1D):NEXT
980 FOR I=0 TO 20:E$=E$+"#"+CHR$($1F)+CHR$($1D):NEXT :E$="%"+MID$(E$,2)
990 FOR I=0 TO 20:F$=F$+" "+CHR$($1F)+CHR$($1D):NEXT
1000 READ A$:IF A$<>"ff" THEN G$=G$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 1000
1010 READ A$:IF A$<>"ff" THEN H$=H$+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 1010
1020 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3
1030 READ A$:IF A$<>"ff" THEN A$(I,J)=A$(I,J)+CHR$(VAL("$"+A$)):GOTO 1030
1040 NEXT :NEXT
1050 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:A=LEN(A$(I,J)):FOR K=1 TO A
1060 B$=MID$(A$(I,J),K,1):B=ASC(B$)
1070 IF B>$27 THEN B$(I,J)=B$(I,J)+CHR$(B+$14):GOTO 1090
1080 B$(I,J)=B$(I,J)+B$
1090 NEXT :NEXT :NEXT
1100 FOR I=$C000 TO $C0FF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1110 FOR I=$C400 TO $C487:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT :RETURN
1120 REM --------------- S.DATA
1130 DATA 1e,50,50,1f,1d,1d,1d,50,50,50,50,1f,1d,1d,1d,50,50,ff
1140 DATA 1e,20,20,1f,1d,1d,1d,20,20,20,20,1f,1d,1d,1d,20,20,ff
1150 DATA 28,2a,20,1f,1d,1d,1d,29,2b,20,ff,28,2a,20,1f,1d,1d,1d,2c,2d,20,ff
1160 DATA 2e,30,1f,1d,1d,2f,31,ff,32,34,1f,1d,1d,33,35,ff
1170 DATA 1d,1d,20,36,38,1f,1d,1d,1d,20,37,39,ff
1180 DATA 1d,1d,20,36,38,1f,1d,1d,1d,20,3a,3b,ff
1190 DATA 1d,2e,30,1f,1d,1d,2f,31,ff,1d,32,34,1f,1d,1d,33,35,ff
1200 REM --------------- C.DATA
1210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7e,ff,ff,ff,bd,bd,c3,7e
1220 DATA 3c,66,ff,bd,bd,ff,66,3c,04,04,04,04,04,04,04,04
1230 DATA 0e,0e,1f,1f,1f,0e,0e,04,04,0e,1f,1f,0e,0e,04,04
1240 DATA 0e,2e,05,94,05,04,24,04,04,24,04,05,94,05,2e,0e
1250 DATA 00,00,03,03,00,01,04,0b,1c,1d,29,41,80,00,01,03
1260 DATA f8,38,f0,10,ea,9c,6e,ee,1e,f6,e0,7c,bc,cc,c4,d1
1270 DATA 1c,1d,28,41,8f,07,00,00,1e,f6,e0,70,b8,19,38,7a
1280 DATA 04,03,07,f7,7b,4d,ef,ed,45,c7,a2,86,02,06,0e,0e
1290 DATA 40,87,c1,dd,bf,6d,e5,64,4a,ce,8e,c4,84,c4,e0,e0
1300 DATA 04,03,07,f7,7b,5d,ef,fd,45,07,06,0c,04,0c,1c,1c
1310 DATA 44,8f,c5,dd,bf,7d,ed,6c,40,c0,c0,60,40,60,70,70
1320 DATA 1f,1c,0f,10,4f,2f,6f,6f,70,6f,07,3e,3d,31,21,85
1330 DATA 00,00,c0,c0,00,00,60,70,f8,b8,94,82,81,80,c0,e0
1340 DATA 70,6f,07,0e,1d,98,1c,5e,f8,b8,14,82,f1,e0,00,00
1350 DATA 01,00,0f,0f,02,01,1c,fb,1c,01,00,00,01,01,03,07
1360 DATA f0,f8,8c,74,88,76,f8,ef,1f,fb,f0,e0,7d,bc,8d,84
1370 DATA 1c,01,03,1f,0f,06,00,02,1b,fb,70,b0,38,18,38,79
1380 DATA 01,f2,87,bb,fd,be,bb,92,bb,3b,39,13,13,13,05,07
1390 DATA c0,20,f6,ef,5f,b6,e2,a7,e7,e2,43,65,61,60,50,70
1400 DATA 01,f2,87,bb,fd,bc,b9,8c,92,12,0d,01,06,06,0a,0e
1410 DATA c0,20,f6,ef,5f,16,c4,7e,86,70,e0,60,30,30,28,38
1420 DATA 0f,1f,31,2e,0e,6e,ee,ee,ce,d1,0f,07,be,3d,b1,21
1430 DATA 80,00,f0,f0,c0,80,38,ff,38,80,00,00,80,80,c0,e0
1440 DATA ce,d1,1f,0d,1c,18,1c,9e,38,c0,80,f8,f0,60,00,40
1450 DATA 20,02,90,02,08,82,20,08
1460 REM ------------------ DEMO
1470 PRINT "** MOBILE SUIT **":PRINT
1480 PRINT "[←]+[→]...ｶｰｿﾙｷｰ":PRINT
1490 PRINT "[SPACE]...ﾋﾞｰﾑｶﾞﾝ ﾊｯｼｬ":PRINT
1500 PRINT "9 sec ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲ":PRINT :RETURN
1510 COLOR 7,1,1:LOCATE 0,10:PRINT B$(0,0):LOCATE 4,10:PRINT B$(0,2)
1520 LOCATE 9,10:PRINT B$(1,0):LOCATE 14,15:PRINT A$(1,0)
1530 LOCATE 17,15:PRINT A$(0,2):LOCATE 21,15:PRINT A$(0,0)
1540 COLOR ,,0:LOCATE 0,12:PRINT "↑    ↑    ↑      |    |    |"
1550 LOCATE 0,13:PRINT "ｱﾀﾘ ｱﾀﾘ ﾊｽﾞﾚ  ｱﾀﾘ ｱﾀﾘ ﾊｽﾞﾚ"
1560 LOCATE 0,14:PRINT "|    |    |      ↓    ↓    ↓"
1570 LOCATE 0,18:PRINT "ﾓﾋﾞﾙｽｰﾂﾉ ﾐｷﾞｶﾀﾆ ｢ﾀﾃ｣ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡"
1580 LOCATE 0,20:PRINT "ﾚﾍﾞﾙｦｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ? (H/L)":SOUND 1100,20
1590 PICK C:IF C=$68 THEN L=.9:RETURN
1600 IF C=$6C THEN L=.5:RETURN
1610 GOTO 1590
```

評…おお，にぎやかな編集部だこと！(Dr.D)



by RYUJI

評…つぐ美うれしいな！ でもちょっぴりコワ〜イナ！(つぐ美)



by 礼くん

♥みんなが暑さのあまり下じきであおいでいるのを見て「バキュラだ」とつぶやくのは私だけかな？(東京都田無市・木村久美子14才)……**【つぐ美：編集部では下じきの代わりに○○○○を使ってます。さてなんでしょう？】**

M5(BASIC-Ⅰ)用

SKY DIVING

山崎　幸信



STORY

あなたは，プロのスカイ・ダイバーです。今日は降下中に三つのお城の写真を撮るという仕事が与えられました。刻々と風向きが変わる上空で，うまく風を利用して上空から城の写真を撮りましょう。そして写真を撮り終えたら，目印付近でパラシュートを開いて，ボーナスをもらいましょう。

パラシュートは高度が100m以下になると自動的に開きますが，それまでに三つのお城の写真が撮れないと1回NGとなり，3回NGを出すとゲーム・オーバーです。

遊びかた

まず[Q]キーでダイビングを始め，[K]キーと[M]キーで自分の体を開いたり閉じたりして，風をあやつって自分の体を移動させます（風向きは刻々と時計まわりに変わっていき，体を開いていると大きく体が流れ，体を閉じると余り流れません）。

お城の上空にきたら(体が半分以上，お城と重なったとき)[A]キーでシャッターを切ります。うまく撮れたときはお城の色が変わり，スコアが100点プラスされます。

三つのお城の写真を撮ったら，今度は目印〝✚″の上空に行き，[Z]キーでパラシュートを開きます。すると図面が上空から見た図から横から見た図に変わり，パラシュートを開いた高さと位置に応じて，ダイバーがゆっくり降下します。

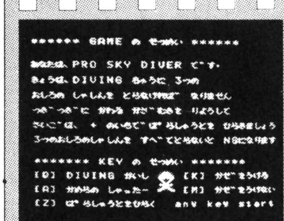
そしてうまく〝×″の上に降りると，パラシュートを開いた高度が，ボーナスとしてスコアに加算されます。目印の上に降りなくてもNGではありませんが，三つのお城すべての写真が撮れなかったときにはNGとなり，NG3回でゲーム・オーバーです。

1面をクリアすると，少し低い高度(最初は1200m)から降下します。ときどき雲の中に入ってお城が見えなくなりますが，なぜか写真は撮れるので，記憶力とカンで撮りましょう。もちろん，パラシュートを開くこともできます。

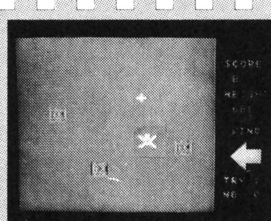
ゲーム・オーバーになってしまったら[R]キーを押せば，リプレイできます。ぐわんばってください。

《第1表》キー操作

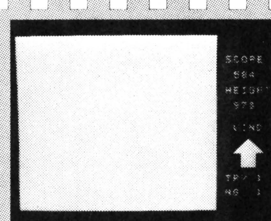
[Q]	ダイビング開始
[A]	カメラのシャッター
[Z]	パラシュートを開く
[K]	体を開いて風を受ける
[M]	体を閉じて風をあまり受けない



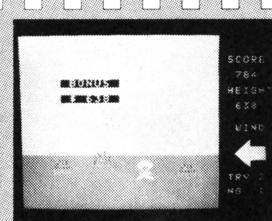
《写真1》 リスト1をRUNするとゲームの説明がでる



《写真2》 ダイビング開始！ 体をひろげて風を受ける



《写真3》 スポッ！ 雲の中へ飛びこみました。先が見えません。



《写真4》 ランディング成功。これが難しいんです！

★影さんにダジャレで挑戦する。鳥肉を屋上に**置くじょー**。そしたら**取りに行く**？(東京都港区・**平沢大吾14才**)
【**影**：どこどこ？どこにあるの？**チキン**と置いてくれなきゃ分からないじゃない!!**やーねー!!編**：プーッ!!】

改造について

容量目一杯なので，付け足すことは難しいのですが，お城のキャラを変えて写真を取ったら色が消えたりすると，また別のゲームになると思います。

もっと簡単な改造法（リスト２）

① 300行のＩＦ Ｈ＝ＭＯＤ 25＝０～の25を変える。少なくすれば風の変わりかたが早い。多くすれば風変わりかたが遅い。

② 305行と306行を取れば，雲の中に入りません。

③ 800行を800 Ｗ＝ＲＮＤ(３)＋１にすると，風向きがランダムに変わっていきます。

④ 930～960の終わりの＋２や－２を大きくすると強風になり，＋１や－１にすると微風になります。

CHECKER FLAG

編：メモリがいっぱいだそうですが。

Dr.D：ＢＡＳＩＣ－Ｉは４ｋしかないからだ。山崎氏は実力があるのだから，ＢＡＳＩＣ－Ｇで作ってみてはどうかな。だがＢＡＳＩＣ－Ｉでも，マシン語を使うという手もあるし，まあガンバッテくれたまえ。

影：おっと，私にもひとこと言わせてよ。このゲームをもっとおもしろくするために，着地の場面を落下の場面にしたらいいんじゃないかな。

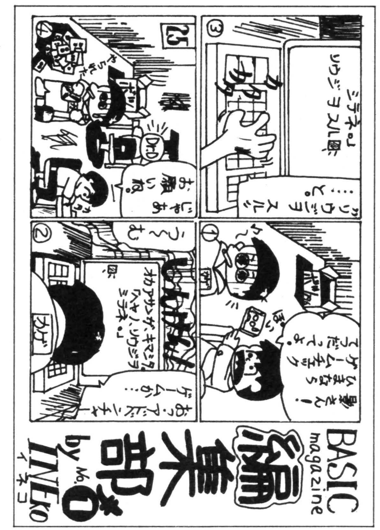
《リスト１》タイトル＆キャラクタのプログラム・リスト

```
10rem "sdgg"
20 Print "▩"
30 for I=4 to 6
40 stchr "7777777777777777" to &82,I:next
50 for K=4 to 6
60 stchr "2222222222222222" to &83,K:next
70 cls &82
80 view 0,16,31,23:cls &83
90 view 0,0,31,23
100 Print "♠"
110 Print "♠████♠██♠♠██♠██♠♠♠█"
120 Print "♠██♠♠♠██♠██♠♠♠██♠█"
130 Print "♠████♠████♠♠♠♠♠█"
140 Print "♠♠♠██♠██♠██♠♠♠♠█"
150 Print "♠████♠██♠██♠♠♠█"
160 Print "♠"
170 Print "♠██♠♠♠██♠██♠♠♠██♠██♠██♠♠♠██♠█████"
180 Print "♠██♠██♠██♠██♠♠♠██♠██♠████♠♠██♠█"
190 Print "♠██♠██♠██♠♠██♠██♠♠██♠██♠██♠██♠███"
200 Print "♠██♠██♠██♠♠██♠██♠♠██♠██♠████♠██♠♠█"
210 Print "♠████♠♠██♠♠♠♠██♠♠♠██♠██♠♠♠██♠█████"
220 stchr "00101c1c102a3f3f" to 20
230 stchr "7f6d6dfffffefefe" to 21
240 stchr "60f0f0d0d0f4fcfc" to 22
250 stchr "feb6b6ffff7f7f7f" to 23
260 stchr "ffebff80bfbfbfbf" to 24
270 stchr "b7b3b7bf80ffebfe" to 25
280 stchr "ffd7ff01fd057555" to 26
290 stchr "7505fdfd01ffd77f" to 27
300 stchr "00031b3b33391f0c" to 0
310 stchr "040704070e0e1c1c" to 1
320 stchr "00c0d8dccc9cf830" to 2
330 stchr "20e020e070703838" to 3
340 stchr "000000000101010f" to 4
350 stchr "0f01010100000000" to 5
360 stchr "00000000080808f0" to 6
370 stchr "f080808000000000" to 7
380 stchr "000000000000300c02" to 8
390 stchr "030e3cf0c0000000" to 9
400 stchr "000000000000c3040" to 10
410 stchr "c0703c0f03000000" to 11
420 stchr "070f1f3f7c734c20" to 12
430 stchr "1008040201030102" to 13
440 stchr "e0f0f8fc3ece3204" to 14
450 stchr "0810204080c08040" to 15
460 stchr "0003c3e373391f0c" to 16
470 stchr "04070c1f38f0e000" to 17
480 stchr "00c0c3c7ce9cf830" to 18
490 stchr "20e030f81c0f0700" to 19
500 mag 2:scod 0,12:scol 0,&0F
510 scod 1,8:scol 1,&0F
520 loc 1 to 128,152
530 for Y=0 to 144
540 for J=1 to 200:next
550 loc 0 to 128,Y
560 next
600 cls
610 Print " ****** GAME の せつめい ******"
620 Print " "
630 Print " "
640 Print " あなたは、PRO SKY DIVER です・"
650 Print " "
660 Print " きょうは、DIVING ちゅうに 3つの"
670 Print " "
680 Print " おしろの しゃしんを とらなければ なりません"
690 Print " "
700 Print " つぎつぎに かわる かぜ むきを りようして"
710 Print " "
720 Print " さいごは、 + のいちで ぱらしゅうとを ひらきましょう"
730 Print " "
740 Print " 3つのおしろのしゃしんを すべてとらないと NGになります"
750 Print " "
753 Print " "
755 Print " ******* KEY の せつめい ******* "
758 Print " "
760 Print " [Q] DIVING かいし     [K] かぜをうける"
770 Print " "
780 Print " [A] かめらの しゃったー   [M] かぜをうけない"
790 Print " "
800 Print " [Z] ぱらしゅうとをひらく  any key start"
820 let M5$=inkey$:if M5$="" then goto 820
900 chain "sd96"
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10rem "sdg6"
20 dim SY(2),SX(2),ST(2):mag 2
30 let R=1:let S=0:let E=0
100 cls:let H=1250-R*50:let MT=0:let X=88:let Y=88:gosub 700
105 let W=0:if H<500 then let H=500
110 for I=0 to 2:let ST(I)=1
120 scod I+7,24:scol I+7,6
130 let SY(I)=rnd(112)+32:next
140 let SX(0)=32:let SX(1)=72:let SX(2)=152:scod 0,16:scol 0
,0
150 let ZX=112:let ZY=rnd(112)+32:scod 1,4:scol 1,&0F
160 loc 1 to ZX,ZY:loc 9 to SX(2),SY(2):loc 7 to SX(0),SY(0)
170 loc 8 to SX(1),SY(1)
180 print cursor(25,3)"SCORE":cursor(25,7)"HEIGHT":cursor(26
,12)"WIND":cursor(25,19)"TRY":R
182 print cursor(25,21)"NG ":E
190 let M$=inkey$:if M$="q" then goto 290 else goto 190
290 scol 0,&0F:let MT=1
300 let H=H-1:if H mod 25=0 then gosub 800
305 if H mod 250=0 then gosub 750:scol 7,0:scol 8,0:scol 9,0
306 if H mod 230=0 then gosub 700:gosub 1070
310 print cursor(25,9):H:cursor(25,5):S:loc 0 to X,Y
350 for J=0 to 2:loc J+7 to SX(J),SY(J):next:let N$=inkey$
370 if MT=1 and N$="m" then let MT=2:scod 0,0
380 if MT=2 and N$="k" then let MT=1:scod 0,16
390 if H<100 then goto 500
400 if N$="z" then gosub 1070:goto 500
410 if N$="a" then gosub 880
420 if MT=1 then gosub 930
425 gosub 930
430 if X<0 then let X=0
440 if X>176 then let X=176
450 if Y<0 then let Y=0
460 if Y>176 then let Y=176
470 goto 300
500 scod 0,12:let G=Y-ZY:let Y=136-H
510 gosub 720:for I=0 to 2
520 scod I+7,20:loc I+7 to SX(I),(SY(I)-ZY)/5+144:next
530 scod 1,8:loc 1 to ZX,144
540 for D=Y/5 to 136+G/5
545 for L=1 to 100:next
550 loc 0 to X,D:next
560 if ZX-X<16 and ZX-X>-16 and G<16 and G>-16 then gosub 65
0
570 let P=0:for I=0 to 2
580 if ST(I)=0 then let P=P+1
590 next:if P<3 then let E=E+1 else let R=R+1
592 if E=3 then goto 980
595 for C=1 to 9999:next
600 goto 100
650 print cursor(5,6)" BONUS "
660 print cursor(5,8)" $":H
670 let S=S+H:return
700 view 0,0,23,23:cls &83
710 view 0,0,31,23:return
720 view 0,0,23,15:cls &82
730 view 0,16,23,23:cls &83
740 view 0,0,31,23:return
750 view 0,0,23,23:cls &80
760 view 0,0,31,23:return
800 let W=W+1:if W>4 then let W=1
810 view 26,14,29,19
830 if W=1 then print "   "
840 if W=2 then print "   "
850 if W=3 then print "   "
860 if W=4 then print "   "
870 view 0,0,31,23:return
880 for K=0 to 2
890 if X-SX(K)<8 and X-SX(K)>-8 and Y-SY(K)<8 and Y-SY(K)>-8
 and ST(K)=1 then gosub 910
900 next:return
910 let ST(K)=0:scol K+7,4
920 let S=S+100:return
930 if W=1 then let Y=Y-2
940 if W=2 then let X=X+2
950 if W=3 then let Y=Y+2
960 if W=4 then let X=X-2
970 return
980 print "♠"
1000 print "♠ ざんねんながら "
1010 print "♠"
1020 print "♠ GAME OVER です "
1030 print "♠"
1035 print "♠ REPLAY = [R] "
1040 let N$=inkey$
1050 if N$="r" then goto 30
1060 goto 1040
1070 for J=7 to 9:if ST(J-7)=0 then scol J,4 else scol J,6
1080 next:return
```

by INEKO



評…4コマ編集部が大人気だけど、そろそろつぎの題を考えて！（編）



★実は僕H1のスペース・キーをとってと思いひっぱって取ってしまった(実話です)。(住所不定・カゲ)……【影：取ってしまったものはどうしようもないけど、とってもとってとま違えるなんてとって(どうして)なの？】

あかずのふみきり

半田　吉彦



内　容

ここは有名な，あかずのふみきり。あくのを待っていては，会社に遅刻してしまいます。そこで，やむをえず強行突破。ぶじに向こう側へ渡ってください。

もし途中でＳＬが現れたら，客車に飛び乗ってください。会社に早くつけるので，社長からボーナスが出ます(ただし，ＳＬは一番下の線路には現れません)。

遊びかた

[>]で前進，[<]で後退です（オート・リピートは機能しません)。

40歩以内に向こう側に着かないと遅刻してクビになり，ゲーム・オーバー。電車またはＳＬの機関車にふれると，ひかれて死んでしまいます。

得点は，渡りきると２点，ＳＬに乗ると10点です。

プログラムのしくみ

ラベルとループにインデントを使用しているため，わかりやすいと思うので特別な注意点はありません。

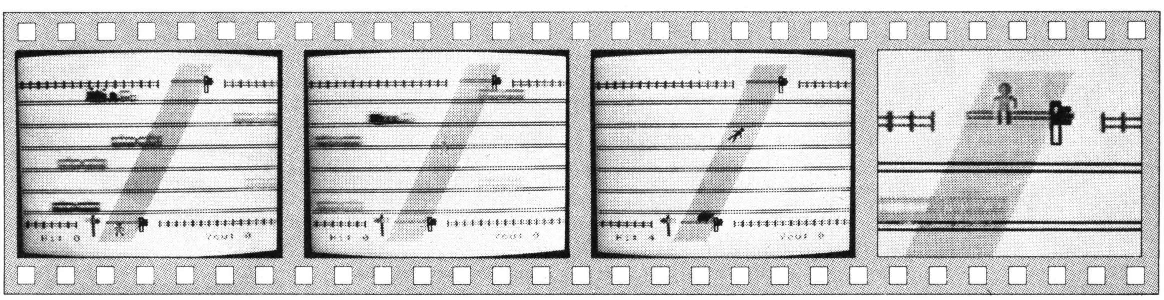
CHECKER FLAG

Dr.D：ラベルをつけると，一見わかりやすいが，実際リストを解説する時に"＄＋ラベル"がどこにあるのかを探さなければならない。

その点行番号を指定されると，位置がすぐわかる。このへんは工夫してもらいたいものだな！

たとえば，行の終わりにラベルと行番号を書いたものをつけるとか。

編：見やすいプログラムっていうのも，大切なことですね。



《写真１》 カンカンカーンとしゃ断機の音。さあ，行くぞ！

《写真２》 わっわっわ，コ～ワインダ!! ど，どーしよう！

《写真３》 電車にひかれて一な，なんとれいきゅう車が来た！

《写真４》 やっとのことでたどり着きました。お疲れさん！

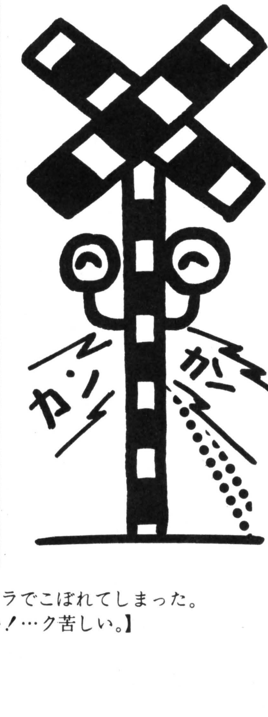
あかずのふみきりのプログラム・リスト

```
10!Game Title -- あかず゛ の ふみきり
20 Print "URL":ginit:erase
30 bcol &0F
40 dim IRO(5):for I=0 to 5:read IRO(I):next I:data &0D,&09,&
03,&0a,&07,&02
50 dim MAN(1):MAN(0)=23:MAN(1)=24
60 dim SL(5):for I=0 to 5:SL(I)=0:next I
70 LMP=0:HS=0
80 gosub $はいけい
90 gosub $SPRITE_SET
100 on key gosub $ひとのうご゛き
110 goto $START
120$MAIN
130 if Play=0 then Play "o5t130b8b","o5g8g":loc 29 to 52+LMP
*8,156:LMP=(LMP+1)mod 2
140 for I=0 to 5
150    SPD=rnd(2)+RNK
160    if status(7)=0 then erase 19,20,21:SL(I)=0
170    if(status(I)=1)+(SL(I)=1)then goto 220
180    I1=I*3+1:IL=23+I*24
190    erase I1,I1+1,I1+2
200    if(I<>5)*(rnd(10)=1)*(status(7)=0)then loc 19 to 255,I
L:move 19 in 7 to 0,IL,SPD:SL(I)=1:goto 220
210    if rnd(1)=1 then loc I1 to 0,IL:move I1 in I to 255,IL
,SPD else loc I1 to 255,IL:move I1 in I to 0,IL,SPD
220 next I
230 SN=coinc(MAN(M0),1,21)
240 if SN>0 then goto $しょうとつ
250 if KC>40 then key off:erase MAN(M0):goto $GMOVR
260 if Y>5 then goto $MAIN
270 key off:SC=SC+2:gosub $DSPSC:loc 22 to#MAN(M0):erase MAN
(M0)
280 Play "t140a8.b16o6c8.o5f16e8.d16e8.g16f8.d16o4a8.b16o5c2
":sleep 4:goto $START
290$ひとのうご゛き
300 KY=inkey(0)
310 if(status(6)=1)+(KY<>45)*(KY<>40)then return
320 X1=sprite(MAN(M0),1):Y1=sprite(MAN(M0),0)
330 if(KY=45)*(Y1>5)then X=X1+2:Y=Y1-5 else if(KY=40)*(Y1<17
0)then X=X1-2:Y=Y1+5 else return
340 KC=KC+1:M0=KC mod 2:M1=1-M0
350 if status(6)=0 then erase MAN(M1):loc MAN(M0)to X1,Y1:mo
ve MAN(M0)in 6 to X,Y,2
360 return
370$START
380 KC=0
390 loc 22 to 83,175:sleep 2:Y=170
400 loc 23 to#22:erase 22:move 23 in 6 to 85,170,4
410 KC=0:M0=0:gosub $DSPSC
420 if SC<20 then RNK=3 else if SC<40 then RNK=2 else RNK=1
430 key on:goto $MAIN
440$GMOVR
450 if HS<SC then HS=SC
460 SC=0
470 Print#1 cursor(2,0);"Game Over!";:sleep 3:Print#1 cursor
(2,0);"           ";
480 goto $START
490$DSPSC
500 Print#1 cursor(2,23);"Hi:";HS;cursor(22,23);"You:";SC;
510 return
520$しょうとつ
530 key off
540 if SN=21 then erase 23,24:Joint 28 to 21,1:SC=SC+10 else
 goto 590
550 Play "t150c8.c16c8.d16e8.e16e8.d16c8.c16c8.o4a16g4.r8"
560 Play "a8.a16g8.g16o5c8.d16ed8.d16e8.d16ca32b32o6c8."
570 if(status(7)<>0)+(Play<>0)then goto 570 else erase 28:Jo
int 28 to 21,0
580 goto $START
590 loc 27 to#MAN(M0):erase MAN(M0):sleep 3
600 for I=1 to 21:erase I:next
610 loc 25 to 86,175:move 25 in 8 to#27,3
620 Play "t60dd8.d16df8.e16e8.d16d8.c+16d"
630 if status(8)<>0 then goto 630
640 erase 27:move 25 in 8 to 162,0
650 if status(8)<>0 then goto 650
660 erase 25,26:goto $GMOVR
670$はいけい
680 fcol &0E:draw 152,0,72,191:draw 184,0,104,191
690 Paint 128,96
700 fcol &08:box 80,168,120,170:box 144,16,184,18
710 Paint 100,169:Paint 164,17
720 fcol &01:box 112,164,115,180:box 176,12,179,28
730 for I=36 to 156 step 24
740    draw 0,I,254,I:draw 0,I+3,254,I+3
750 next I
760 fcol &0E:box 60,164,75,170:Paint 61,167
770 fcol &02:box 67,161,69,185:Paint 68,184:Paint 68,162
780 Print#1 cursor(0,21);"╪╪╪╪╪╪╪";cursor(16,21);"╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪
╪╪╪╪╪╪";
790 Print#1 cursor(0,2);"╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪╪";cursor(24,2);"╪╪
╪╪╪╪╪╪";
800 return
810$SPRITE_SET
820!て゛んしゃ
830 stchr "000000fffffcccc" to 152
```



★おふろの中でも読めると評判だが，こんどは火の中でも燃えないベーマガをつくってほしい。(岡山県井原市・川相由文12才)……**【影**：できたら君がためしてくれるかい？**編**：ぶっそうな話！**影**：やっぱり無理な話だね。**】**

```
840 stchr "ccffffffff113b11" to 153
850 stchr "30cc30ffffff4646" to 154
860 stchr "46ffffffff39bb01" to 155
870 stchr "000000fefeff2323" to 156
880 stchr "23ffffffe10b810" to 157
890 stchr "0000007f7fffc4c4" to 158
900 stchr "c4ffffff7f081d08" to 159
910 stchr "0c330cffffff6262" to 160
920 stchr "62ffffffff9cdd80" to 161
930 stchr "000000fffff3333" to 162
940 stchr "33ffffffff88dc88" to 163
950!きしゃ
960 stchr "0f8fc6467f7f7f7f" to 164
970 stchr "7f7ffffe4cf0e04" to 165
980 stchr "00003939ffffffff" to 166
990 stchr "ffffffff72e7ff42" to 167
1000 stchr "00e0f0101011f3f3" to 168
1010 stchr "f3f3f3ff7f217321" to 169
1020 stchr "00000000c0e8fcfc" to 170
1030 stchr "fcfcfcffff089c08" to 171
1040 stchr "000000ffffc4c4c4" to 172
1050 stchr "c4ffffffff803880" to 173
1060 stchr "000000e0c0404041" to 174
1070 stchr "7fd5d5d5ff081c08" to 175
1080!ひと1 せいし
1090 stchr "03070707030f1f17" to 176
1100 stchr "1717070606060606" to 177
1110 stchr "80c0c0c080e0f0d0" to 178
1120 stchr "d0d0c0c0c0c0c0c0" to 179
1130!ひと2 move A
1140 stchr "03070707030f1f17" to 180
1150 stchr "1f0707060e0c0c0c" to 181
1160 stchr "80c0c0c080e0f0d0" to 182
1170 stchr "d0f0c0c060303000" to 183
1180!ひと3 move B
1190 stchr "03070707030f1f17" to 184
1200 stchr "2727070603010001" to 185
1210 stchr "80c0c0c080e0f0d0" to 186
1220 stchr "c8c4c0c0c0c0c080" to 187
1230!れいきゅうしゃ
1240 stchr "00000011f3fe000" to 188
1250 stchr "1d051f1417002020" to 189
1260 stchr "0000000f0fc3830" to 190
1270 stchr "0202020000008080" to 191
1280 stchr "00000000000001f7f" to 192
1290 stchr "427ae0ebe8ff0000" to 193
1300 stchr "0000000000003c7cf" to 194
1310 stchr "fcfcf8f0e0c00000" to 195
1320!ひと4 die
1330 stchr "0000000f000103" to 196
1340 stchr "071f3b66c6840c18" to 197
1350 stchr "000c1e1efcf0f0f0" to 198
1360 stchr "d090101000000000" to 199
1370!ひと on the SL
1380 stchr "0000000000000000" to 200
1390 stchr "0000000000000000" to 201
1400 stchr "000e0e0e051f2e0e" to 202
1410 stchr "000a0a0a00000000" to 203
1420!けいほうき
1430 stchr "0000000000000000" to 204
1440 stchr "0000000000000000" to 205
1450 stchr "0000000000000000" to 206
1460 stchr "00183c7e7e3c1800" to 207
1470 mag 2
1480 for I=0 to 5
1490   I1=I*3+1
1500   for J=0 to 2
1510     scod I1+J,152+J*4:scol I1+J,IRO(I)
1520   next J
1530   Joint I1+2 to I1+1,2
1540   Joint I1+1 to I1,2
1550 next I
1560 scod 19,164:scol 19,&01
1570 scod 20,168:scol 20,&01
1580 scod 21,172:scol 21,&08
1590 Joint 21 to 20,2
1600 Joint 20 to 19,2
1610 scod 22,176:scol 22,&04
1620 scod 23,180:scol 23,&04
1630 scod 24,184:scol 24,&04
1640 scod 25,188:scol 25,&01
1650 scod 26,192:scol 26,&0C
1660 Joint 26 to 25,1
1670 scod 27,196:scol 27,&06
1680 scod 28,200:scol 28,&04
1690 scod 29,204:scol 29,&08
1700 return
```



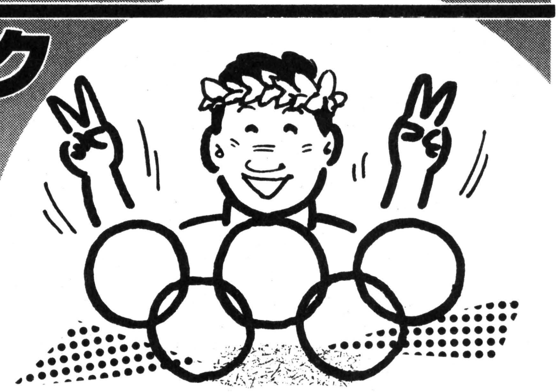
MI5

★母カ**シオナイト**(塩ないど)と言ったので**1キログラム**のソルトを買ったが袋が**バーラ**バラでこぼれてしまった。
(東京都調布市・**KAJAぐーぐーGANMO**)……【**影：**参っ**タルケン，**もう勝手に**ソル！**…ク苦しい。】

MAX MACHINE(ミニ・ベーシック)用

MAXオリンピック

イカンガーと40人の
ラッシャー木村

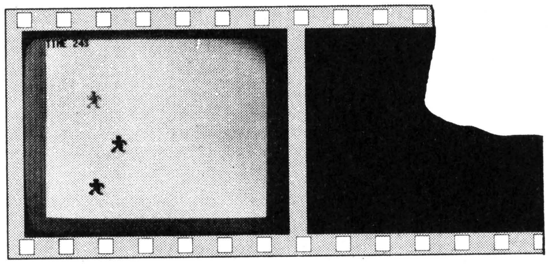


⊙遊びかた

画面の右の真ん中の人が，あなたです。[←]と[↑]を交互に押して，左はしまで走らせてください。あなた以外の人がゴールインすると，GAME OVERです。始めは，ゴールインしたときのTIMEが600より少なければOK。1面クリアするごとに50ずつ標準記録が減って，むずかしくなります。

⊙プログラムの入れかた

リスト1を入れ，RUNしてNEW。**リスト2**を入れ，RUNしてNEW。**リスト3**を入れ，RUNしてNEW。そして，**リスト4**を入れてRUNしてください。



《写真1》真ん中のが君です。さあ，走れ!!

MAXオリンピックのプログラム・リスト(リスト1～リスト4)

```
LIST 1

10 POKE49,190:POKE50,3:V=53248
20 POKE2040,15:POKEV+21,0:POKEV+39,9
30 FORI=0TO62:READA:POKE960+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,232,0
50 DATA0,252,0,0,252,0,0,252,0
60 DATA0,120,0,50,254,240,50,255,240
70 DATA50,255,60,55,255,60,31,255,140
80 DATA0,255,140,0,255,0,0,255,0
90 DATA11,255,0,11,11,0,58,11,0
100  DATA92,11,0,92,3,240,92,0,240

LIST2

10 V=53248
20 POKE2041,15:POKEV+21,0:POKEV+40,7

LIST3

10 V=53248
20 POKE2042,15:POKEV+21,0:POKEV+41,6

LIST4

5 CLR:H=400
10 PRINT"□":V=53248:X=250:Y=150:A=250:B=
100:C=250:D=200:G=5:T=0:POKEV+21,255
20 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+2,A:POKEV+3,B
:POKEV+4,C:POKEV+5,D
30 PRINT"□TIME";T:T=T+1:A=A-RND(0)*1.4:C
=C-RND(0)*1.3
40 GETG$:IFG$="←"THENIFG/5=1THENG=10:X=X
-1:Y=Y-1
50 IFG$="↑"THENIFG/5=2THENG=5:X=X-1:Y=Y+
1
60 IFX<50THEN90
70 IFA<50ORC<50THENEND
80 GOTO20
90 IFT>HTHENEND
100 PRINT"□NO1":FORI=0TO2000:NEXT:H=H-50
:GOTO10
```

★母が豆乳を買ってきたが誰も飲まなかったのでゼラチンを入れてみたが豆腐にはならなかった。(高知県宿毛市・**ハッチャン大好き少年13才**)……【**影**：なるわけがない／**編**：自信だね／**影**：もち，豆腐は牛乳からできるのさ。】

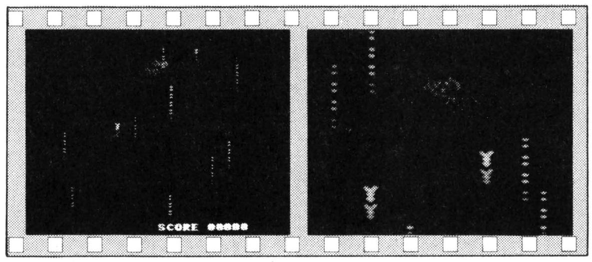
MSX用

移植版 鳥

立岡　智



これは，5月号104ページの「鳥」の移植版です。



《写真1》上昇気流にのって空をとぶ

《写真2》バタバタ…，セミをつかまえよう

あそびかた

ルールは，まったく変えていません。あなたは飛べない鳥で，上昇気流にうまくのらないと，下に落ちてしまいます。

←→で左右に動き，“：”にのると上昇。セミ“¥”をとると，10～500点がランダムにもらえます。一番下まで落ちると，GAME OVERです。

移植版　鳥のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:C$=CHR$(31)+CHR$(29)
20 K$(1)=":"+C$+":"+C$+":":K$(2)=C$+C$+CHR$(13)
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(BASE(5)+Y*32+X)
40 R=RND(-TIME):KEY ON:COLOR15,1,1
50 FORI=1TO4:B$="":FORJ=1TO32:READ A$
60 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
70 FORI=384TO720:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXTI
80 FORI=1TO10:READA$:KEYI,A$:A$="":NEXT
90 X=15:Y=0:SC=0:T=1:CLS
100 D=-(FNP(X,Y)=92)-(FNP(X+1,Y)=92):ONDGOSUB200
110 S=STICK(0):XX=X:YY=Y:D=0:D=-(RND(1)>.9):ONDGOSUB220
120 D=-(RND(1)>.7)+1:LOCATERND(1)*32,20:PRINTK$(D)
130 D=-(FNP(X,Y)=92)-(FNP(X+1,Y)=92):ONDGOSUB200
140 X=X-(S=7)*(X<>1)+(S=3)*(X<>31)
150 IFXX-XTHENT=-(S=3)*3-(S=7)
160 Y=Y+1:T=T+1:T=T+(TMOD2=1)*2
170 Y=Y-2*(YY<>1)*((FNP(XX,YY+1)=58)+(FNP(XX+1,YY+1)=58))
180 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),12,T:D=-(Y<>22):ONDGOTO100
190 LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":KEY5,CHR$(12)+"run"+CHR$(13):END
200 C=RND(1)*50+1:LOCATEX-1,Y:PRINTC*10:SC=SC+C:PLAY"O6L32CDE"
210 KEY4,RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(SC*10),LEN(STR$(SC*10))-1),5):RETURN
220 LOCATERND(1)*32,22:PRINT"¥":RETURN
230 DATA 00,00,00,00,01,01,19,3D
240 DATA 67,FF,FF,7B,01,00,01,1E
250 DATA 0F,7E,DE,BE,FC,7C,78,FC
260 DATA FC,FE,FF,FF,F8,70,E0,00
270 DATA 00,00,00,00,00,00,18,3D
280 DATA 66,FF,FF,7B,01,00,01,1E
290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FC
300 DATA F4,76,6F,9F,F8,70,E0,00
310 DATA F0,7E,7B,7D,3F,3E,1E,3F
320 DATA 3F,7F,FF,FF,1F,0E,07,00
330 DATA 00,00,00,00,80,80,98,BC
340 DATA E6,FF,FF,DE,80,00,C0,3C
350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3F
360 DATA 2F,6E,F6,F9,1F,0E,07,00
370 DATA 00,00,00,00,00,00,18,BC
380 DATA 66,FF,FF,DE,80,00,C0,3C
390 DATA ,,SCORE,00000,,,,,,
```



★FM−NEW7ってプログラムを入力するとみんな“NEW”されちゃうんだって？カワイソー!!（東京都足立区・**金井正嗣11才**）……【**影：カワウソー!!まっ赤なウソに決まってるじゃんか!!ウソは影の始まりさ(正直)!**】

MSX用

BOUND RES-CUE

小川　象治



うわー，火事だあ！屋上へ逃げろお!!わっ，こらっ押すな！あ，あーれー……。ということで，あなたはビルの屋上から降ってくる人を，トランポリン車を使ってうまくとなりのビルに移らせてください。

P	L	A	Y	★	★	★

SPACEでゲーム・スタート，←→で左右です。人がトランポリンの左端に当たるように，操作してください。右端に当てると，人は逆戻りして火の海の中です。面クリアは1面目は10人，2面目は15人と，5人ずつ増えています。また，面ごとに少しずつ人の降ってくるテンポが速くなってきます。得点は，隣りのビルへ1人移すごとに10×面数加算されます。トランポリン車は，ブレーキとクラッチが少々調子悪いのであしからず。

L	I	S	T	★	★	★

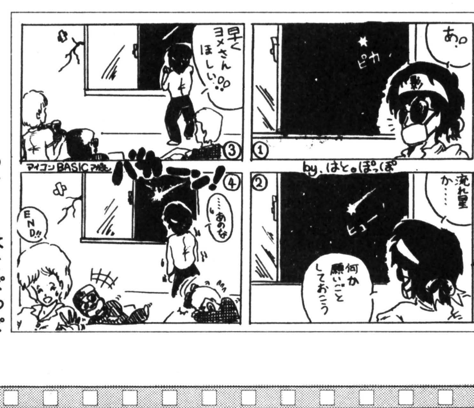
改造は，30行目の(K＜4)の4を1～5の範囲で変えることによって，1度に画面上に現れる人の数が変わります。また副作用で，これを減らすと落下速度が速くなります。890行の5を変化させることによっても速度が変わります。370行のC＝3は人数です。

CHECKER FLAG

編：よくあるパターンのゲームですね。

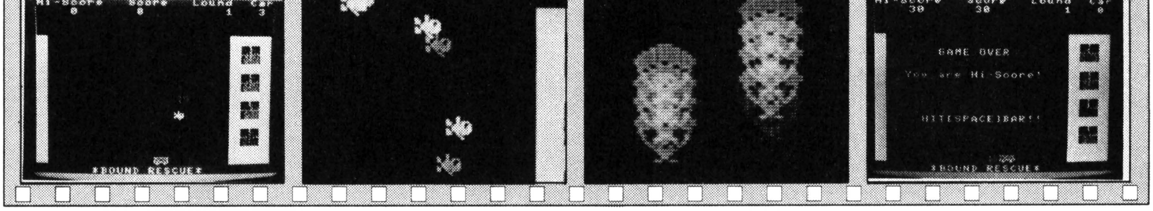
Dr. D：しかし，990行以降が気にいらんな。キャラクタ・コードの定義だが，無理に縮めたために読みにくくなっとる。こういうときは，コンマで区切ったほうがいいな。そうすれば930～960行ももっと簡単にできるはずだ。

編：しかし，うまく受け止めないと空中に浮かんで，つぎの人間が飛び降りてきてしまいますから大変です。このゲームは，このおもしろさがポイントなんですネ！



by……はとぽっぽ

評…笑いごとじゃありませんのです！(影)



《写真1》さあ，上手にうけとめて　**《写真2》ビヨヨ～ン，となりのビルまで飛んでいけ!!**　**《写真3》失敗すると，パラシュートが降りてきます**　**《写真4》ハイスコア！レスキュー隊になろうかな(影)**

★「吸血鬼」うーすごい！3食つきでしかも「休けいつき」の仕事があるなんて!!(神奈川県藤沢市・**斉藤哲史12才**)……【**編**：編集部にも吸血鬼はいますよ。昼間は寝ていて…。**影**：夜も寝ているけどね。**編**：イヤミが通じない!!】

BOUND RESCUEのプログラム・リスト

```
10 GOTO840
20 '--MAN MOVE--------------
30 K=K+1:K=-K*(K<4):ONM(K)GOTO50
40 IFF>PTHENF=RND(1)*30:M(K)=1:MY(K)=10:H(K)=RND(1)*7+3:MX(K)=200:RETURNELSERETURN
50 MY(K)=MY(K)+1:MX(K)=MX(K)-H(K)
60 PUTSPRITEK+1,(MX(K),Y(MY(K))),15,1
70 IFMX(K)<20THENM(K)=0:PUTSPRITEK+1,(0,209):SC=SC+10*L:CT=CT+1:GOSUB490:IFCT>=CSTHENINTERVALOFF:RETURN170ELSERETURN
80 IFMY(K)=23THENIFMX(K)>X-10ANDMX(K)<X+17THENMY(K)=0:H(K)=(X+11-MX(K)-RND(1)*3)*.7:PLAY"B":RETURNELSEINTERVALOFF:RETURN110ELSERETURN
90 '--CAR MOVE--------------
100 S=STICK(0):F=F+1:X=X-((S=3ANDX<180)-(S=7ANDX>20))*8:PUTSPRITE0,(X,164),11:GOTO100
110 '--OUT!!-----------------
120 PLAY"L16O6CO5BAGFEDC4"
130 FORI=0TO15:A=AXOR1:PUTSPRITEK+1,(MX(K),171-A*2),8:FORJ=0TO15:NEXTJ,I
140 M(K)=0:GOSUB620
150 FORI=0TO3000:NEXT
160 C=C-1:IFC=0THEN270ELSE420
170 '--CLEAR----------------
180 DRAW"BM45,64":PRINT#1,L;"Lound Clear!!"
190 PLAYS$,S$
200 PLAY"O5ECGCF+DADO6CO5L16CDEFGABO6C4","O6BAGFF+DADO7CO7V9L16CO6BAGFEDS0C4","F1R2.D"
210 GOSUB620
220 IFPLAY(1)THEN220
230 FORI=0TO180STEP30
240 PUTSPRITE0,(X,164-SIN(I*3.14/180)*40):NEXT
250 L=L+1:FORI=0TO2000:NEXT
260 GOSUB670:GOTO 420
270 '--GAME OVER------------
280 PLAY"M9000L8O4C4C.C16.C4D+.D16.D.C16.C.O3B16.O4C4"
290 DRAW"BM72,56":PRINT#1,"GAME OVER"
300 FORI=0TO5000:NEXT:IFHS>=SCTHEN320
310 HS=SC:DRAW"BM40,80":PRINT#1,"You are Hi-Score!"
320 GOSUB520:GOSUB490
330 DRAW"BM56,128":PRINT#1,"HIT[SPACE]BAR!!"
340 R=RND(-TIME)
350 IFSTRIG(0)=0THENR=RND(1):GOTO 350
360 '--じゅんび1--------------
370 SC=0:C=3:L=1:GOSUB580:GOSUB670
380 PLAY"T170V7L4O5BGV9BGV11BGV13BGV15BG","T170V7L4O6BGV9BGV11BGV13BGV15BG","T170S0M2500L2"
390 FORI=-15TO164
400 PUTSPRITE0,(100,I),11
410 FORJ=0TO10:NEXTJ,I
420 '--じゅんび2--------------
430 GOSUB520:GOSUB490
440 FORI=0TO3:PUTSPRITEI+5,(211+RND(1)*4,53+30*I),RND(1)*2+8,2:NEXT
450 GOSUB580:F=0
460 CT=0:X=100:P=100/(L/1.3)+40:CS=5+L*5
470 INTERVALON:GOTO90
480 '--PRINT SCORE----------
490 LINE(104,10)-(136,18),4,BF
500 PSET(100,10),4:PRINT#1,SC
510 RETURN
520 LINE(10,10)-(240,18),4,BF
530 DRAW"BM36,10":PRINT#1,HS
540 DRAW"BM188,10":PRINT#1,L
550 DRAW"BM220,10":PRINT#1,C
560 PLAY"S0M3000L4O5":RETURN
570 '--SPRITEしょうきょ-----------
580 FORI=0TO3:M(I)=0
590 PUTSPRITEI+1,(0,209)
600 NEXT:RETURN
610 '--PARACHUTE-------------
620 FORI=0TO4:Z(I)=(170-Y(MY(I)))/22:Z(I+5)=Y(MY(I))-4:NEXT
630 FORI=1TO22:FORJ=0TO4
640 Z(J+5)=Z(J+5)+Z(J)
650 IFM(J)=1THENPUTSPRITEJ+1,(MX(J)-3,Z(J+5)),15,3
660 NEXTJ,I:RETURN
670 '--PRINT GAME SCREEN----
680 CLS
690 LINE(10,20)-(240,180),4,BF
700 LINE(10,40)-(20,180),15,BF
710 LINE(200,40)-(240,180),15,B
720 FORI=50TO160STEP10
730 LINE(210,I)-(230,I)
740 NEXT
750 FORI=50TO140STEP30
760 FORJ=210TO230STEP10
770 LINE(J,I)-(J,I+20)
780 NEXTJ,I
790 PAINT(220,45)
800 LINE(10,8)-(240,18),4,BF
810 DRAW"BM12,0":PRINT#1,"Hi-Score   Score   Lound  Car"
820 DRAW"BM64,184":PRINT#1,"*BOUND RESCUE*"
830 RETURN
840 '--しょき せってい-------------
850 SCREEN2,2,0:COLOR15,8,7:CLS:SOUND7,28:SOUND6,5
860 DEFINTA-Y:DIMM(5),H(5),MX(5),MY(5),Y(23),Z(10)
870 S$="T170S0M3000L8"
880 OPEN"GRP:"AS#1
890 ONINTERVAL=5GOSUB30
900 FORI=0TO11
910 READY(I):Y(23-I)=Y(I)
920 NEXT
930 FORI=0TO3:D$="":FORJ=0TO3
940 READE$:FORN=1TO8
950 D$=D$+CHR$(VAL("&H"+MID$(E$,N*2-1,2)))
960 NEXTN,J:SPRITE$(I)=D$
970 NEXT:GOSUB670:GOTO320
980 '--DATA-----------------
990 DATA 162,140,120,102,86
1000 DATA 72,60,50,42,36,32,30
1010 DATA 00000000000000FF
1020 DATA 512A44FFDBFF3C18
1030 DATA 00000000000000FF
1040 DATA 8A5422FFDBFF3C18
1050 DATA 0888CBDE3EBFDFCB
1060 DATA 0402000000000000
1070 DATA 00008040C0C0C080
1080 DATA 0000000000000000
1090 DATA 00210B025313B737
1100 DATA 7A7BD7FEBFFFFB7F
1110 DATA C0900084928264E4
1120 DATA F6F6FFEFFDFFFFFE
1130 DATA 030F3F7FFFFE7040
1140 DATA 2327150A07030106
1150 DATA C0F0FCFEFF7F0E02
1160 DATA C4E4A850E0C08060
```

★うちのＰ６mkIIにいびきをかかすプログラムを入れて実行しました。それ以来本当に寝てしまい動いてくれません。（北海道登別市・**佐藤直哉13才**）……**【影**：いびきを止めるには鼻をつまむといいんだ。**編**：Ｐ６の鼻ってどこ？**】**

MULTI 8用

MULTIャン ガンバレ

高橋　浩明



あそびかた

家の中のモンスターを退治して，宝をとってください。外にはＵＦＯも飛んでいます。

8 2 4 6で動きます。上下移動は，階段のところでだけできます。モンスターのま下でスペース・キーを押すと，モンスターが死にます。

ＵＦＯは，外に出てスペース・キーで撃ち落としてください。

モンスターをやっつけると50点，宝を取ると100点，ＵＦＯは250点です。

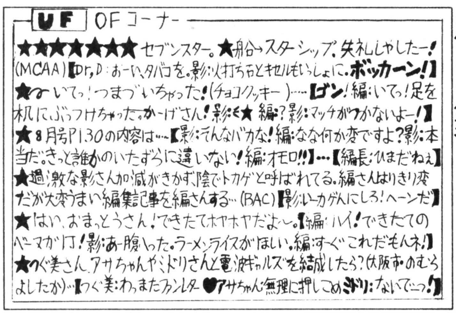
参考にしたゲーム

ベーマガ４月号「テクタク」

ベーマガ５月号「ヤルキーの冒険」

CHECKER FLAG

Dr.D：ずいぶん長いリストだな！　ん？990～1380行は何かね？同じ文がいくつも並んでいるようだが，数値をＤＡＴＡ文からＲＥＡＤしたらどうかな？ＣＩＲＣＬＥ文やＰＡＩＮＴ文が減るし，リストも短くなるのではないかな？ん？途中にＲＥＴＵＲＮ文があるのを忘れとった。これはそのつどＲＥＳＴＯＲＥ文を使うか，配列にデータを入れておいて使えばいいじゃろう。



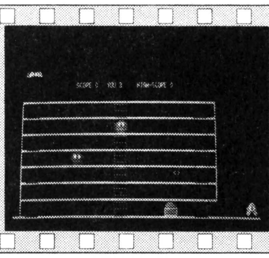
by…野村能隆

評…よくわからんがUFマーク付き！（影）

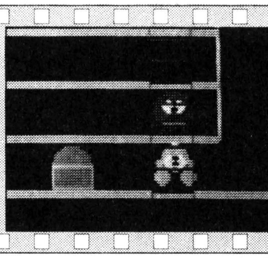


by…渡部　申

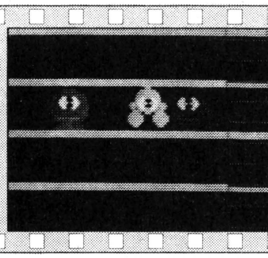
評…ガンバレつぐ美!!（一同）



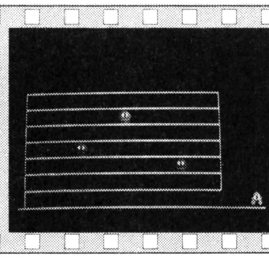
《写真１》キャラクタがユニークだね



《写真２》ま下に移動してやっつける



《写真３》ギョギョッ！かこまれてしまった



《写真４》ゲーム・オーバー。ー。さ，もう一度…

★影さん，めずらしい記念切手をあげよう。時価四万厘の価値があるんだよ。(山口県厚狭郡・原田　崇13才)……
【**影**：私をバカにしてるな。君より長く生きてるんだぜ。**編**：本当です。古いことだけは知ってるの！】

```
10 CLS3
20 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0
30 LOCATE 6,3:PRINT "MULTIｬﾝ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ"
40 LOCATE 18,8:PRINT "GAME"
50 LOCATE 15,23:PRINT "Hit space key"
60 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN80
70 GOTO 60
80 K=3:Q=1:PLAY"T200V15L8O5"
90 DEFINT A-B
100 WIDTH80,25
110 CLS3:DIM A(512),B(512),A1(512),MX(3),MY(3),M(3),N(3)
120 GOSUB 1150
130 GET@(0,0)-(32,16),A
140 CLS2
150 GOSUB 1320
160 GET@(0,0)-(32,16),A1
170 CLS2
180 GOSUB 990
190 GET@(0,0)-(32,16),B
200 GOSUB 910
210 CLS3
220 FOR E=40 TO 189 STEP 20:LINE (20,E)-(520,E+2),5,BF:NEXT
230 LINE (20,40)-(22,181),5,BF
240 LINE (520,40)-(522,161),5,BF
250 LINE (0,180)-(639,182),5,BF
260 FOR E=5 TO 22:COLOR 2:LOCATE 4,E:PRINT "├───┤":LOCATE 32,E:COLOR 1:PRINT "├
───┤":LOCATE 58,E:COLOR 2:PRINT "├───┤":NEXT
270 COLOR 7:
280 PUT@(X,Y),A
290 PUT@(X1,Y1),A1
300 REM [redacted] MAIN [redacted]
310 REM [redacted] MULTIｬﾝ [redacted]
320 IFK=0THEN CLS:LOCATE 30,13:COLOR 2: PRINT "GAME OVER":COLOR 7:IF S>H THEN H=
S ELSE GOTO 960
330 LOCATE 20,2:PRINT "SCORE";S:LOCATE30,2:PRINT "YOU";K:LOCATE 40,2:PRINT "HIGH
-SCORE";H:LOCATE 55,2
340 FOR I=1 TO 3
350 FORT=1 TO 2
360 V=INP(0):B=INP(1):C=B AND 2^3:IF C=0 THEN370 ELSE450
370 LINE (X,Y)-STEP(32,16),0,BF
380 IF V=52 AND X<>38 THEN X=X-16
390 IF V=54 AND( X<470 OR( Y=163 AND X<598)) THEN X=X+16
400 IF V=56 AND Y<>43 AND (X=470 OR X=262 OR X=38) THENY=Y-20
410 IF V=50 AND Y<>163 AND (X=470 OR X=262 OR X=38) THENY=Y+20
420 IF V=&H20 AND X>533 THEN 1370
430 IF V=&H20 THEN GOTO710
440 PUT@(X,Y),A
450 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN PLAY "O5CDEFGABO6C":S=S+100:GOSUB 940:PUT@(X1,Y1),A1
460 NEXT
470 FOR B=1 TO 3
480 IF MX(B)<X+33 AND MX(B)>X-33 AND MY(B)=Y THEN 760
490 NEXT B
500 X2=X2+1:LOCATE X2,0:PRINT " [illegible]"
510 IF X2=74 THEN LOCATE75,0:PRINT"      " :X2=0
520 REM [redacted] ｵﾊﾞｹ [redacted]
530 LINE (MX(I),MY(I))-STEP(32,16),0,BF
540 IF MY(I)=43  OR MY(I)<Y THEN N(I)=+20
550 IF MX(1)<MX(2)+33 AND MX(1)> MX(2)-33 AND MY(1)=MY(2) THEN LINE (MX(1),MY(1)
)-STEP(32,16),0,BF:MX(1)=390:MY(1)=83:M(1)=-16
560 IF MX(1)<MX(3)+33 AND MX(1)> MX(3)-33 AND MY(1)=MY(3) THEN LINE (MX(1),MY(1)
)-STEP(32,16),0,BF:MX(1)=390:MY(1)=83:M(1)=-16
570 IF MY(I)=163 OR MY(I)>Y THEN N(I)=-20
580 IF MX(I)=470 THEN M(I)=-16
590 IF MX(I)=38  THEN M(I)=16
600 IF MY(I)=Y AND MX(I)>X THEN M(I)=-16:GOTO 650
610 IF MY(I)=Y AND MX(I)<X THEN M(I)=16 :GOTO 650
620 IF MX(I)=38  THEN MY(I)=MY(I)+N(I):M(I)=0
630 IF MX(I)=470 THEN MY(I)=MY(I)+N(I):M(I)=0
640 IF MX(I)=262 THEN MY(I)=MY(I)+N(I):M(I)=0
650 MX(I)=MX(I)+M(I)
660 PUT@(MX(I),MY(I)),B
670 NEXT
680 IFK=0THEN CLS:LOCATE 30,13:COLOR 2: PRINT "GAME OVER":COLOR 7:IF S>H THEN H=
S ELSE GOTO 960
690 GOTO 300
700 'ｺｳｹﾞｷ
710 FOR F=1 TO 3
720 IF MX(F)=X AND MX(F)=X AND MY(F)+20=Y THEN D=F:GOTO 810
730 NEXT
740 PUT@(X,Y),A:GOTO300
750 'ﾔﾗﾚﾀ
760 K=K-1:PLAY"O3G4R16F4R16E4R16D2":GOSUB 850
770 FORB=0TO1100:NEXT
780 PUT@(X,Y),A
790 GOTO300
800 'ﾔｯﾂｹﾀ
810 PLAY"O5CDE":S=S+50
820 FOR II=4 TO 16 STEP 4:CIRCLE (MX(D)+16,MY(D)+8),II,7:NEXT
830 LINE (MX(D),MY(D))-STEP(32,16),0,BF:
840 MY(D)=43:GOTO740
850 '
860 LINE (X1,Y1)-STEP(32,16),0,BF
870 LINE (X,Y)-STEP(32,16),0,BF
880 FOR G=1 TO 3
890 LINE (MX(G),MY(G))-STEP(32,16),0,BF
900 NEXT
910 X=598:Y=163:MX(1)=134:MY(1)=103:M(1)=16:N(1)=20
920 MX(2)=246:MY(2)=63:M(2)=16:N(2)=20
930 MX(3)=390:MY(3)=123:M(3)=16:N(3)=20
940 X1=INT(RND(1)*24)*16+70:Y1=INT(RND(1)*7)*20+43
950 RETURN
960 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN 210
970 S=0:K=3:GOTO 960
980 'ｷｬﾗ
990 CIRCLE (16,8),16,2
1000 PAINT (16,8),2
1010 CIRCLE (16,16),4,2
1020 PAINT (16,16),2
1030 CIRCLE (24,16),4,2
1040 PAINT (24,16),2
1050 CIRCLE (8,16),4,2
1060 PAINT (8,16),2
1070 CIRCLE (12,6),4,7
1080 PAINT (12,6),7
1090 CIRCLE (20,6),4,7
1100 PAINT (20,6),7
1110 CIRCLE (15,6),2,0
1120 CIRCLE (18,6),2,0
1130 LINE (8,12)-(24,12),1
1140 RETURN
1150 CIRCLE (16,5),10,6
1160 PAINT (16,5),6
1170 CIRCLE (6,12),6,6
1180 PAINT (6,12),6
1190 CIRCLE (26,12),6,6
1200 PAINT (26,12),6
1210 CIRCLE (4,7),3,6
1220 PAINT (4,7),6
1230 CIRCLE (28,7),3,6
1240 PAINT (28,7),6
1250 CIRCLE (12,6),4,7
1260 PAINT (12,6),7
1270 CIRCLE (20,6),4,7
1280 PAINT (20,6),7
1290 CIRCLE (15,6),2,0
1300 CIRCLE (18,6),2,0
1310 RETURN
1320 CIRCLE (16,8),16,4
1330 PAINT (16,8),4
1340 LINE (0,8)-(32,16),4,BF
1350 LINE (0,8)-(32,16),3,B
1360 RETURN
1370 LINE (X+16,Y)-(X+16,0),2
1380 LINE (X+16,Y)-(X+16,0),0
1390 IF  X2*8<X+16 AND (X2+6)*8>X+16 THEN PLAY "O5 CDCDCD":LOCATEX2,0:PRINT "
  ":S=S+250:X2=0
1400 GOTO 440
```


★いつもO君のところへパソコンをしにいくが，僕が出したエラーを直すのはいつもO君だ。すまんと思っているがまた打ちにいくからな。(大阪府豊能郡・**矢川大輔13才**)……【**影**：男の友情!!**編**：ナゼかO君に同情しちゃう。】

MZ-80K/C/1200用

ELEPHANT ATTACK

前川　洋一郎



§STORY

あなたは仲間と一緒に，ジャングルへ行きました。しかし，みんなとはぐれてしまった。ふと気がつくと，あなたは動物たちの宮殿に入っていた。あなたの運命はいかに……？

§遊びかた＆操作方法

Hが左，Kが右，Mはこの宮殿に唯一ある武器(トランポリン・ハンマ）を操作します。操作といってもトランポリン・ハンマの中央にのりMを押すと　が　となり上へ飛べます。その時ちょうど下にSNOW MAN(　)または象(　)がいるとポイント。SNOW MANはべつに変化しませんが，象はまたスタート・ラインへもどります。

最上階を飛んでいる鳥(　)は翼が上下するので下になった時，前からぶつかるとつかまえることができます。後ろからはぜったいつかまえることはできません。つかまえたら，1番右までいって落として（1番右まで行ってもう一度Kを押すと落ちる)ください。いい忘れたけれど一番右にあるのは焼却炉で，7ひきまで入れることができます。

　はエレベータのスイッチで，これにぶつかるとスイッチがはいりエレベータが　から　になって乗ることができます。

　は焼却炉のスイッチで鳥(＆)を燃やすことができます。

SCORE

　……10点　　　……5点

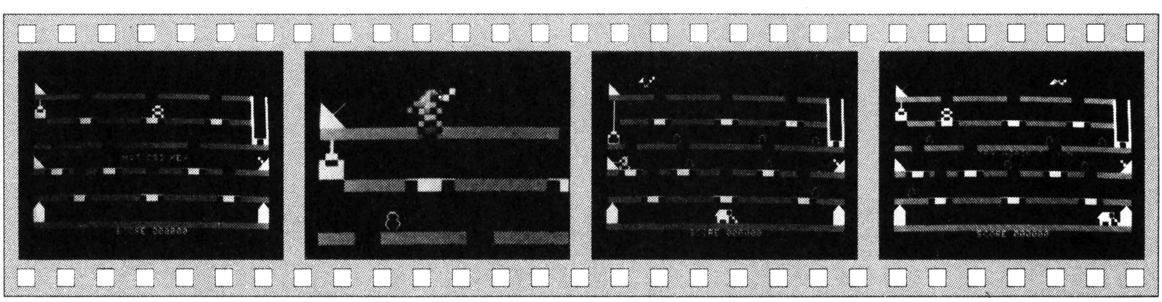
　……つかまえると50点

焼却すると1羽につき10点

ボーナスとして　2の燃やした数乗×10点

§改造点

象の速さを変えたい人は150行の『EX＝EX＋INT(RND(1)＊10)／30』の30を変えてください。それからちょっと簡単なので時間を制限するとか，SNOW MANを増やすなどしてみてください。



《写真1》 ゲーム・スタートです

《写真2》 トランポリン・ハンマを利用して飛び上がれます

《写真3》 スイッチを入れてから，エレベータに乗ってください

《写真4》 象が右端まで行っちゃうとゲーム・オーバー

★ＯＦコーナーでせきばらいをしました。ＯＦッホン!!(兵庫県尼崎市・松井健一13才)……【編：Dr.Dのせきは？ Dr.D：ハ，ハクション！かな。影：いいや，ヨ，ヨイショ!!Dr.D：なんだそれは？影：はは，せき取りです。】

§最後に

GAME　OVERはSNOW　MANにつかまるか，象が右端までたどりついたときです。

このプログラムは，自分としてはいろいろ工夫したつもりですが少し長くなってしまいました。

ELEPHANT　ATTACKのプログラム・リスト

```
3 DIMS1$(1),S2$(1),E$(1),MA$(2),SX(6),BA$(2)
4 EX=3:SN=1:X=20:Y=5:V=53248:BX=36:BA$(1)="◢M■ ■■▘ ":BA$(2)="◢ ■■W■▘ "
5 SX(1)=6:SX(2)=19:SX(3)=30:SX(4)=10:SX(5)=26:SX(6)=19:BA=2:SC=0:TEMPO3
6 MA$(2)="▛▖■■■▀▖":MA$(0)="▞▀▖■■■▀▖":MA$(1)="▗▌■■■▀▖":N1$="  ■■■  "
7 S1$(0)="◣/■■■▩◣":S1$(1)="◣_■■■▩◣":S2$(0)="▚◢■■■◢▩":S2$(1)="▃◢■■■◢▩"
8 E$(0)=" ▎■■■▀▖■■■▩":E$(1)=" ▎■■■▀▖■■■_」":N$="╭■■■()":EL$="◢▩□■■■■▛▜▝▖"
9 REM --- GAMEN ---
10 PRINT"■";:FORI=1TO6:PRINT"■■■";:FORII=1TO40:PRINT"▒";:NEXTII,I
20 FORI=1TO19:READ O,Q,I$:CURSORO,Q:PRINTI$:NEXTI
30 DATA 8,3,"  ",19,3,"  ",30,3,"  "
31 DATA 0,7,"  ",7,7,"┐▩┌",18,7,"┐▩┌",29,7,"┐▩┌",3,11,"  "
32 DATA 12,11,"  ",26,11,"  "
33 DATA 2,15,"┐▩┌",7,15,"  ",11,15,"┐▩┌",19,15,"  ",25,15,"┐▩┌",32,15,"  "
34 DATA 6,19,"┐▩┌",18,19,"┐▩┌",31,19,"┐▩┌"
35 FORI=0TO38STEP38:CURSORI,20:PRINT"◭■■■▩■■■▩";:NEXT
36 FORI=1TO13STEP12:CURSOR0,I:PRINTS1$(0):NEXT:CURSOR38,13:PRINTS2$(0)
37 CURSOR0,4:PRINTE$(0)
38 FORI=3TO9:CURSOR37,I:PRINT"▌ ▌":NEXT:CURSOR37,10:PRINT"▩┐▩"
39 CURSORX,Y:PRINTMA$(0)
40 CURSOR14,24:PRINT"SCORE 000000";
41 CURSOR15,13:PRINT"HIT [S] KEY":GETA$:IFA$="S"THEN43
42 GOTO41
43 CURSOR15,13:PRINT"           "
44 MUSIC"_G5_E2_DR_G5_E2_DR_G5_A2_BD_B_B_A_G_A3R":USR(62):TEMPO7
99 REM ---KEY NYURYOKU---
100 POKE17828,0:GETA$
110 IF(A$="M")+(A$="H")+(A$="K")THEN500
149 REM --- ZOU IDOU---
150 L1=EX:EX=EX+INT(RND(1)*10)/30
160 CURSOREX-1,21:PRINT" ■■ ":CURSOREX,21:PRINTEL$
170 IFINT(L1)<INT(EX)THENMUSIC"_C0"
180 IFEX>34THEN10000
199 REM --- SNOWMAN IDOU---
200 ONSNGOSUB201,202,203:GOTO210
201 SI=1:RETURN
202 SI=4:RETURN
203 SI=6:RETURN
210 SY=5+SN*4:IFSY=YTHEN250
220 FORI=SITOSI+ABS(SN-3):CURSORSX(I),SY:PRINTN1$:SX(I)=SX(I)-SGN(X-SX(I))
221 IFSX(I)<2THENSX(I)=2
222 IFSX(I)>34THENSX(I)=34
223 S1=PEEK(V+(SY+2)*40+SX(I)):S2=PEEK((SY+2)*40+SX(I)+1)
224 IF(S1=0)+(S2=0)THENSX(I)=SX(I)+SGN(X-SX(I))
230 CURSORSX(I),SY:PRINTN$:NEXT
240 SN=SN+1:IFSN>3THENSN=1
245 GOTO300
250 FORI=SITOSI+ABS(SN-3):CURSORSX(I),SY:PRINTN1$:SX(I)=SX(I)+SGN(X-SX(I))
251 IFSX(I)<2THENSX(I)=2
252 IFSX(I)>35THENSX(I)=35
253 S1=PEEK(V+(SY+2)*40+SX(I)):S2=PEEK((SY+2)*40+SX(I)+1)
254 IF(S1=0)+(S2=0)THENSX(I)=SX(I)-SGN(X-SX(I))
255 S3=PEEK(V+SX(I)+SY*40):S4=PEEK(V+SX(I)+1+SY*40)
256 IF(SGN(X-SX(I))=-1)*((S3=91)+(S3=108))THEN10000
257 IF(SGN(X-SX(I))=1)*((S4=91)+(S4=108))THEN10000
260 CURSORSX(I),SY:PRINTN$:NEXT
270 SN=SN+1:IFSN>3THENSN=1
299 REM ---BARD IDOU---
300 BX=BX-1:IFBX<0THENPRINT"■   ":BX=36:BA=2:GOTO100
310 CURSORBX,0:PRINTBA$(BA)
320 IFBA=1THENBA=2:GOTO100
330 BA=1:GOTO100
499 REM ---MAN IDOU---
500 IF(A$="M")+(A$="U")THEN600
510 A=INT(SQR(ASC(A$))+.5)-7
520 CURSORX,Y:PRINT"  ■■■  "
530 X=X+SGN(A*A-3):P=PEEK(V+X+(Y+2)*40):P1=PEEK(V+X+1+(Y+2)*40)
540 P3=PEEK(V+X+1+Y*40):P4=PEEK(V+X+Y*40):P5=PEEK(V+X+(Y+1)*40)
550 IF(P=0)*(P1=0)THEN700
560 IFX<2THENX=2
570 IFX>36THENX=36
575 IFP3=91THENGOSUB950
576 IFP3=23GOSUB850
578 IFP3=123THENX=35
579 IFP1=123GOSUB900
580 IFP4=118GOSUB750
582 IFP5=51THEN800
583 IF(A=1)*(P4=76)THEN10000
584 IF(A=2)*(P3=75)THEN10000
590 CURSORX,Y:PRINTMA$(A):MUSIC"_#D0_#F":GOTO150
600 P=PEEK(V+X+(Y+2)*40):P1=PEEK(V+X+1+(Y+2)*40)
610 IF(P=67)*(P1=67)THEN620
615 CURSORX,Y:PRINTMA$(0):GOTO150
620 CURSORX,Y:PRINT"  ■■■▀▖■■■■◣▞/■■■■▩"
630 H=PEEK(V+(Y+4)*40+X):H1=PEEK(V+(Y+4)*40+X+1)
640 IF(H=75)*(H1=76)THENSC=SC+10:MUSIC"‾#C0B":GOSUB1000:GOTO660
650 IF(H=67)*(H1=74)THENCURSOREX,21:PRINT"  ■■■■  "
655 IF(H=67)*(H1=74)THENMUSIC"_#D0‾C":EX=3:SC=SC+5:GOSUB1000
660 CURSORX,Y:PRINT"▞▀▖■■■▀▖■■■■▩┌■■■■  "
670 FORI=Y-1TOY-5STEP-1:CURSORX,I:PRINT"▞▀▖■■■▀▖■■■  ":NEXT
672 CURSORX,Y-5:PRINT"  ■■■  "
675 IFA=1THENA=-1
680 CURSORX+A,Y-5:PRINT"▞▀▖■■■▀▖"
682 CURSORX+A,Y-5:PRINT"  ■■■  ":X=X+A:Y=Y-4
683 IFPEEK(V+X+(Y+1)*40)<>0THEN10000
690 CURSORX,Y:PRINT"▞▀▖■■■▀▖":MUSIC"#D0":GOTO150
700 FORI=YTOY+3:CURSORX,I:PRINT"  ■■■▀▖■■■▀▖"
710 F=PEEK(V+X+(I+3)*40):F1=PEEK(V+X+(I+3)*40+1)
720 IF(F=75)+(F=76)+(F1=75)+(F1=76)THEN10000
730 NEXT:MUSIC"#D0":Y=Y+4:GOTO150
749 REM ---EREBETA SITCHI SUB---
750 CURSOR0,Y:PRINTS1$(1):USR($3E78)
760 IFY=1THENCURSOR0,6:PRINT"└┘":RETURN
770 IFY=13THENCURSOR0,10:PRINT"└┘":RETURN
799 REM ---EREBETA IDOU SUB---
800 CURSORX,Y:PRINT"  ■■■  "
810 IFY=9THEN820
812 FORI=5TO7:CURSOR0,I:PRINT" ▎■■■";E$(0):MUSIC"‾#B0‾#F":NEXT
815 CURSOR0,1:PRINTS1$(0):X=2:Y=9:CURSORX,Y:PRINTMA$(0):GOTO150
820 FORI=7TO4STEP-1:CURSOR0,I:PRINTE$(0);"■■■  ":MUSIC"‾#D0‾#F":NEXT
825 CURSOR0,13:PRINTS1$(0):X=2:Y=5:CURSORX,Y:PRINTMA$(0):GOTO150
849 REM ---BARD CATCH SUB---
850 IF(HV=1)+(BR=7)THENRETURN
860 FORI=8TO30STEP11:CURSORI,3:PRINT"▒▒":NEXT
870 CURSORBX,0:PRINT"    ":BX=36:BA=2:HV=1:SC=SC+50:GOTO1000
899 REM ---BARD SUTE SUB---
900 IFHV=0THENX=35:RETURN
910 FORI=8TO30STEP11:CURSORI,3:PRINT"  ":NEXT
920 CURSOR38,HV:PRINT" ":HV=HV+1:IFPEEK(V+38+HV*40)<>0THEN930
925 CURSOR38,HV:PRINT"&":MUSIC"‾D0#B":GOTO920
930 CURSOR38,HV-1:PRINT"&":HV=0:BR=BR+1:SH=1
940 RETURN
949 REM ---SHOKYAKURO SUB---
950 IFSH=0THENX=36:RETURN
960 USR($3E78):CURSOR38,10:PRINT"火":CURSOR38,13:PRINTS2$(1)
963 FORI=9TO10-BRSTEP-1:CURSOR38,I:PRINT" "
965 SC=SC+10:GOSUB1000
968 FORII=0TO60:POKE4514,II:POKE4513,5:USR(68):NEXTII:USR(71)
970 NEXT:CURSOR38,10:PRINT"‾":CURSOR38,13:PRINTS2$(0):SH=0
980 SC=SC+INT(2↑BR)*10:BR=0:GOTO1000
999 REM ---TEN SUB---
1000 SC$=STR$(SC):CURSOR26-LEN(SC$),24:PRINTSC$;:RETURN
9999 REM ---GAME OVER---
10000 TEMPO3:MUSIC"D6_B4E2D_B_B_GR_A5_B2_G_D_G6"
10005 CURSOR14,12:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)"
10010 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
10015 IFA$="N"THENPRINT"■":END
10020 CURSOR14,12:PRINT"                    ":GOTO10005
```

MZ-80K/1200

★「FM−77買ったよ」と言ったので友人の家へ行った。そこには２台のFM−７があった…。（東京都北区・蓮江文男13才）……【つぐ美：おもしろいですネ／それじゃＭＳＸを２台置くと，え〜と，ＭＳＸＭＳＸなのね。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用（※1500で動かすには，700用 S-BASICが必要です）

編集長のおできをつぶせ！

へのへのへ太郎



■ 内容

編集長の体は，ついにおできでいっぱいになってしまいました。『このまま放っておけば死んでしまう！』編集長は編さんに，ひとつつぶすごとに10円でたのみました。しかしイジワルな影さんが，となりのビルからライフルで狙撃(そげき)しようとしているので，気をつけてください。あなたは，編さんです。

■ 説明

「Dr.Dのマシン語寺子屋」を読んで，マシン語の上下スクロールにしようと思いましたが，マシン語はペケマークなので，理論だけをとり入れてBASICのスクロール・ゲームを作りました。

■ GAME説明

パックマン型の上下スクロールです。操作はカーソル・キーです。編さんは3人います。GAME OVERのときにわかるけど，このメイロは編集長（のつもり）なんですよ。

■ 終わりに！

BASICなので，動きがカメです。マシン語のわかる人は，マシン語にしてください。

CHECKER FLAG

影：ギャハハ，すごいですねー。ポカポカ！

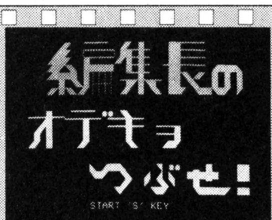
編集長：いったいなんだね，このゲームは？スクロールはおそいしなー。

Dr.D：このくらいのスクロールは，ぜひともマシン語で作るべきじゃ。マシン語を使うのと使わないのとでは，ゲームの面白さがぜんぜん異なるからな。

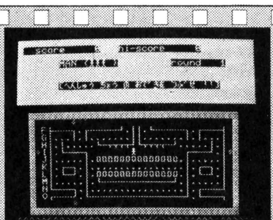


by……FREEDOM

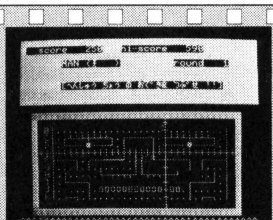
評…ベーマガにはカワイイ子がよく似あう！（影）



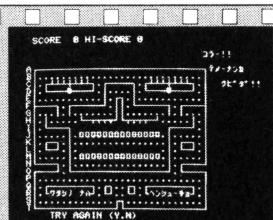
《写真1》タイトル画面。大きな文字です



《写真2》ライフルに撃たれないようにオデキをつぶしてください



《写真3》3人とも撃たれました！ゲーム・オーバー



《写真4》この迷路，実は編集長だったんですよね

★編さん，影さん，編集長，Dr.Dへ！パソコンのやりすぎで頭がぼけていませんか？では1＋1は？一同：「2」影：「5」あー良かった。みんなふつうでした。（神奈川県麻生区・片山治12才）……【影：おいおいおい！】

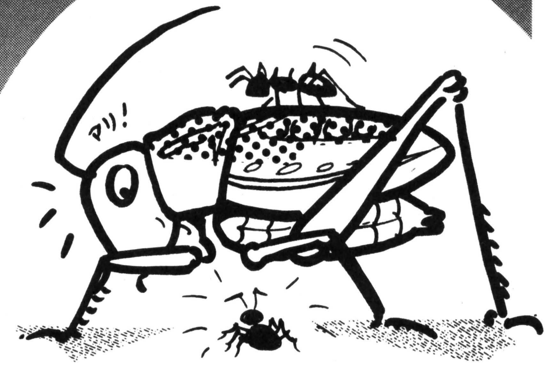
```
10 REM [ﾍﾝｼｭｰﾁｮｰ!ｵﾃﾞｷｦﾂﾌﾞｾ!] ﾍﾀﾛｳ SOFT
20 GOSUB 870 : HI=0
30 POKE $3444,0: COLOR,,,0:TEMPO 7: MA=3: SC=0: RU=0
40 DIM A$(20) :RESTORE 50
50 DATA A┌──────────────────────────┐
60 DATA B|..........................|
70 DATA C|.┌┴┴┴┴┴┴┐.┌────┐.┌┴┴┴┴┴┴┐.|
80 DATA D|.└──●───┘.|....|.└──●───┘.|
90 DATA E|..........|.┌┐.|..........|
100 DATAF├───┐.┌─────┘.||.└─────┐.┌───┤
110 DATAG|...|.|......||......|.|...|
120 DATAH|.|..... └┬┬┬┬┘ └┬┬┬┬┘ .....|.|
130 DATAI|.└───┐              ┌───┘.|
140 DATAJ|.....|.ooooooooooooooo.|.....|
150 DATAK|.┌┐.|.................|.┌┐.|
160 DATAL|.└┘.|.ooooooooooooooo.|.└┘.|
170 DATAM|.....|.└─────────────┘.|.....|
180 DATAN└───┐.|.................|.┌───┘
190 DATAO┌───┘.└─────────────────┘.└───┐
200 DATAP|..........................|
210 DATAQ|.┌─────────┐.┌┐..┌┐.┌─────────┐.|
220 DATAR|.└ﾜﾀｼﾉ ﾅﾊﾟ┘.└┘..└┘.└ﾍﾝｼｭｰﾁｮ┘.|
230 DATAS|.............┌┐.............|
240 DATAT└─────────────┘└─────────────┘
250 COLOR,,7: RU=RU+1 : L=0
260 FOR I=1 TO20
270 READ A$(I) :NEXT
280 GOSUB 1150
290 A=19 :B=15 :N=5 :X=10 :Y=20
300 FOR I=2 TO 36
310 POKE$D000+I+10*40,229:COLORI,10,5,1
320 POKE$D000+I+23*40,229:COLORI,23,5,1
330 NEXT I
340 FOR I=10 TO 22
350 POKE$D000+ 2+I*40,229:COLOR 2,I,5,1
360 POKE$D000+36+I*40,229:COLOR36,I,5,1
370 NEXT I
380 FOR I=1 TO 10
390 CURSOR 4,I+11 :PRINT A$(I+N);
400 NEXT :GOSUB 590
410 POKE $D000+A+B*40 ,202
420 GOSUB 670
430 GET A$:IF A$="" GOTO 420
440 CURSOR 9,1 :PRINT USING"#####";SC
450 POKE $D000+A+B*40 ,0
460 IF A$="■" THEN C=-1 :D=0
470 IF A$="■" THEN C=+1 :D=0
480 IF A$="■" THEN D=-1 :C=0
490 IF A$="■" THEN D=+1 :C=0
500 P =PEEK( $D000+(A+C)+(B+D)*40 )
510 IF P=46 THEN P=0
520 IF(P=0)*((A$="■")+(A$="■"))THEN N=N+(A$="■")-(A$="■"):GOTO 550
530 IF(P=0)*((A$="■")+(A$="■"))THEN A=A+C:GOSUB 590
540 GOTO 410
550 IF (N<=10)*(N>=0) THEN 380
560 IF (A$="■")*(P=0) THEN B=B-1
570 IF (A$="■")*(P=0) THEN B=B+1
580 GOSUB 590:GOTO 410
590 P = PEEK( $D000+A+B*40 )
600 IF P<>46 THEN RETURN
610 S = PEEK( $D000+4+B*40 )
620 A$(S)=LEFT$(A$(S),A-4)+" "+RIGHT$(A$(S),34-A)
630 SC=SC+10:P=0 :MUSIC"#C0"
640 POKE$D000+A+B*40,202:L=L+1
650 IF L=240 THEN CURSOR10,17:PRINTRU;"[ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ][ﾎﾞｰﾅｽ";RU*100;"]";:SC=SC+(RU*1
00):MUSIC"+#B2+C2+#BBCD+#B5R9RR":PRINT"■":RU=RU+1:GOTO40
660 RETURN
670 POKE$D000+X+11*40,0:POKE$D000+X+22*40,0
680 POKE$D000+ 3+Y*40,0:POKE$D000+35+Y*40,0
690 COLORX,Y,,0
700 IFRND(1)>.8THENX=X+(X>A)-(X<A):GOTO740
710 IFRND(1)>.5THENY=Y+(Y>B)-(Y<B)
720 R=INT(RND(1)*5)
730 X=X+(R=1)-(R=2):Y=Y+(R=3)-(R=4)
740 POKE$D000+X+11*40,68:POKE$D000+X+22*40,68
750 POKE$D000+ 3+Y*40,68:POKE$D000+35+Y*40,68
760 COLORX,Y,,1
770 IF(A<>X)+(B<>Y)THENRETURN
780 MA=MA-1:IFMA=0THEN800
790 CURSORA,B:PRINTCHR$(100);:MUSIC"-C9":PRINT"■":GOTO280
800 FORI=11TO22:CURSORX,I:PRINT"+";:NEXT
810 FORI= 3TO35:CURSORI,Y:PRINT"+";:NEXT
820 CURSORX,Y:PRINT"+"
830 MUSIC"+B6"
840 CONSOLE11,12,3,33:PRINT[,0]"■"
850 CURSOR14,16:PRINT[2,]"GAME OVER":CONSOLE
860 MUSIC"-C2FEGB#E+F-B3C4ER5RR":GOTO1280
870 COLOR,,4,0:CLS
880 DATA" ◢ ▔▔▔ ◢▓  ▓▛▔▔▔ "
890 DATA" ◢▛ ┌──┐▓▛▛▛  ▓▛▔▔▔ "
900 DATA"◢▓▛ ▓▔▔◢▛▛▛  ▓▛▔▔▔ "
910 DATA"◢▛◣ ▓▓▓▓▓ ▓▛▛ ▔▓▛▔▔▔ "
920 DATA"◢▓▓▓ ▓|||| ▔▔▛▔ ▓▛◣◢ "
930 DATA" ▓ ◥▓┼┼┼ ▔▛▛▛▛ ▓▓ ◥◣ "
940 DATA"◢▛◥◢||||  ◢ ▓ ◥ ▓▛ ◥▓"
950 DATA ◢▓▓◣
960 DATA ▓ ▓ ▓
970 DATA ▓ ▓ ▓
980 DATA ◥▛ ◤
990 RESTORE880:FORI=1TO7:READA$:CURSOR3,I:PRINTA$:NEXT:COLOR,,1
1000 FOR I=4TO7:READA$:CURSOR30,I:PRINTA$:NEXT:PRINT:PRINT:COLOR,,3
1010 PRINT"──▓── ▔▔▔ ●● ◥   "
1020 PRINT" ◢▓  ▔▔▓▔▔ ▔▔▓▔▔  "
1030 PRINT" ◢▓   ▓  ▔▔▓▔▔ ▔▔▓"
1040 PRINT" ▓ ▓   ▓   ▓   ▔▔▓"
1050 PRINT"◢ ▓   ◢    ◥   ◢▛■■"
1060 COLOR,,6
1070 PRINT,"◣ ◢▓◣   ◥ ●● _ ▓  ▓▓"
1080 PRINT,"◥▛ ◥ ◢ ◢ ◣ ▓▓▓▓▓ ▓▓"
1090 PRINT,"   ◢ ◤ ◥◥ ▓ ▔  ▔▔"
1100 PRINT,"   ▼  ◥▛   ◥▓▓▛ ▓▓"
1110 PRINT,"■START 'S' KEY"
1120 GET A$:IFA$="S"=0GOTO1120
1130 PRINT"■"
1140 RETURN
1150 CURSOR0,0:PRINT[,5]"┌";SPC(38);"┐"
1160 CURSOR0,8:PRINT[,5]"└";SPC(38);"┘"
1170 FORI=1TO38:CURSORI,0
1180 PRINT[,5]"─■■■■■■■■─";:NEXT
1190 FORI=1TO7 :CURSOR0,I
1200 PRINT[,5]"|";SPC(38);"|"
1210 NEXT
1220 PRINTCHR$(28);:PRINTUSING"■■■  SCORE #####■■■HI-SCORE #####■■■■■■■ROUND ###
";SC;HI;RU;:PRINT CHR$(25)
1230 FORI=0TO39:POKE$D000+I+24*40,227 :NEXT
1240 CURSOR7,3:PRINT"MAN (";LEFT$(CHR$(99,99,99) ,MA);SPC(4-MA);")"
1250 CURSOR7,6:PRINTCHR$(28);"[ﾍﾝｼｭｳ ﾁｮｳ ﾉ ｵﾃﾞｷｦ ﾂﾌﾞｾ !!]"+CHR$(25)
1260 CURSOR0,4:A$="■■■■■■■■"
1270 RETURN
1280 PRINT"■ SCORE ";SC,"HI-SCORE";HI;
1290 PRINT"■■■■":FORI=1TO20:PRINTA$(I):NEXT
1300 CURSOR 30,2:PRINT"ｺﾗｰ!! ■■■■■■■ﾃﾒｰﾅﾝｶ■■■■■■■ｳﾋﾞﾀﾞ!!"
1310 FORI=1TO20
1320 ON INT(RND(1)*1.9) GOTO1350
1330 CURSOR9,16:PRINT"ooooooooooooooo"
1340 CURSOR9,15:PRINT"               ":MUSIC"+C1+FR2":GOTO1370
1350 CURSOR9,16:PRINT"               "
1360 CURSOR9,15:PRINT"ooooooooooooooo":MUSIC"+C1F3R2"
1370 NEXT :IFSC>HITHENHI=SC
1380 CURSOR4,24:PRINT"TRY AGAIN (Y.N)";
1390 GET A$
1400 IFA$="N"THENEND
1410 IFA$="Y"=0GOTO1390
1420 PRINT"■":GOTO 30
```

MZ-700

★私の持っているパソコンはスイッチを入れると影さんみたいになる（ちなみに私はナイコン族である）？（東京都日野市・**渡辺裕12才**）……【**影**：走れ！それーっ!!**編集長**：イスにまたがって何やっとるか㊥馬か？バカ？】

アリとキリギリス2

石尾　光希



§ものがたりのはじまり

このゲームはイソップ物語のアリとキリギリスのシミュレーション？です。アリは働きもので，暑い夏の間もキリギリスの誘惑に負けず，冬までにエサを運びます。冬になって腹をすかしたキリギリスに，アリはエサを分けてやります。これが本当のストーリーですが，はたしてあなたは，キリギリスの誘惑に負けず，冬をしのぐだけのエサをためられるでしょうか。

§あそびかた

カーソル・キーでアリは左右に動きます。エサ"◘"の前に行くと，アリは勝手に食べます。しかし，HARAが6以上のとき，エサを食べると腹痛をおこしてスコアから30点ひかれます。そうなる前に，左すみの巣まで行ってスペース・キーを押してください。スコアにHARA×10がプラスされて，エサがはきだされます。

キリギリスはアリをじゃまするようにぴょんぴょんとびはね，エサをつぶしてしまいます。

アリは，キリギリスにつかまるとまじめな人生から挫折して働かなくなり，あっという間に冬が来て死んじゃいます。また，冬になってもスコアが200点以上でなかったら，冬をしのげずに死んじゃいます。そして，ハイ・スコアにも残りません。現実はきびしいのです。でも200点以上だと，キリギリスはアリの所へあやまりに来て，ハッピー・エンドです。

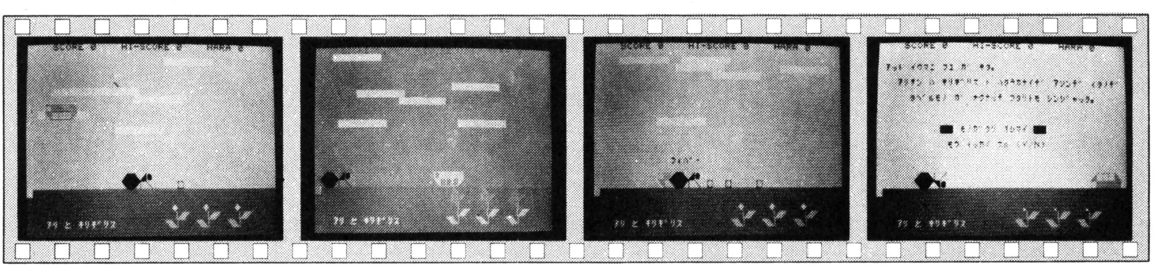
§あとがき

春夏秋冬と風景が変わり，その季節にあった音楽が流れて，右下の花も変化し季節感をかもしだしてくれます。我ながら，なかなかのいいできだと思っています。

CHECKER FLAG

編：ノーマル・キャラクタを，うまく組み合わせたゲームですね。

Dr. D：キャラクタは50〜160行で変数に代入しているが，その中に◘や◘のマークがあるな。これによってカーソル移動命令となって，PRINT　A1＄等で上下2行にキャラを表示する事ができるのさ。



《写真1》さあ，エサをたくさん集めましょう
《写真2》春をクリアすると夏です。冬までがんばりましょう
《写真3》キリギリスにつかまってしまいました
《写真4》つかまると冬が来て，死んでしまいます

★だれかポートピア連続殺人事件解いた人〜〜!!①スミレソウでなにすればいいの？②オコイをしゃべらすにはどうするの？（東京都大田区・**シャフト＆リメル**）……【**影**：♪どーしよっ——パッケマラーの——♪**編**：バカ!】

アリとキリギリス２のプログラム・リスト

```
10 '===== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ================
20 DEFINT A-Z:TEMPO 5
30 DIM K$(3),M$(4),H$(4):HI=0
40 T$="■■■■■■"
50 A1$="◢◣◢●"+T$+"◥◤|＼"
60 A2$="●◣◢◣"+T$+"／|◥◤"
70 B1$=LEFT$(A1$,5)
80 B2$=LEFT$(A2$,5)
90 K$(1)="□■■■"+T$+"◥⊥⊥◤"
100 K$(2)=K$(1)
110 K$(3)="■■■□"+T$+"◥⊥⊥◤"
120 S$="     "+T$+"     "
130 HA$="◥◢ ■■■ ◣◤■■■■■"
140 H$(1)=" ◆"
150 H$(2)=" ◥ ■■■■◢◤■■■■ ◣ "
160 H$(3)=" ●●■■■■●●●■■■■●● "
170 H$(4)=" ."
180 M$(1)="G5E3EFG5AGE3FG5+CAGE6C3D8R5"
190 M$(2)="E3EFG5F3EDDDEF7E3EEFGF6E3EDDC7R5"
200 M$(3)="G5EAAGGE6R3+C5+CAAG7R5"
210 M$(4)="F7G5F3GA5+CA7G5GFGA8R5"
220 M1$="F5E3F5D3"
230 M2$="E0RERERCRCR5"
240 M3$="-C4-D-E-F"
250 SC=0:HA=0:KI=0
260 X=1:S1$=S$:A3$=B1$
270 KX=RND*27+7:KY=17
280 D=KY:T=0:B=12:C=0:KI=KI+1
290 C1=VAL(MID$("5127",KI,1))
300 C2=VAL(MID$("2770",KI,1))
310 C3=VAL(MID$("0270",KI,1))
320 GOSUB870
330 IF KI=4 GOTO 1140
340 '==== MAIN LOOP ================
350 FOR I=1 TO 300
360 IF RND>.95 GOSUB 560
370 COLOR 0
380 I$=INKEY$(0)
390 IF(I$="■")*(X>1)THEN CURSOR X,17:PRINT S$:X=X-1:CURSOR X,17:PRINT A2$:P=-1:A
3$=B2$
400 IF(I$="■")*(X<34)THEN CURSOR X,17:PRINT S$:X=X+1:CURSOR X,17:PRINT A1$:P=5:A
3$=B1$
410 IF(I$=" ")*(X=1)GOSUB 750
420 IF CHARACTER$(X+P,18)="□" GOSUB 590
430 T=T+1
440 IF T>33-B THEN BEEP1:T=0:C=SGN(X-KX):B=RND*10+9:BEEP 0
450 H=((33-B)*T-T↑2)/B
460 COLOR 7:CURSOR KX,KY:PRINT S1$
470 KX=KX+C:KY=INT(D-H)
480 IF KX>34 THEN KX=0
490 IF KX<0 THEN KX=34
500 IF KY<13 THEN S1$=SCRN$(KX,KY,5)+T$+SCRN$(KX,KY+1,5) ELSE S1$=S$
510 COLOR 6:CURSOR KX,KY:PRINT K$(C+2)
520 IF SCRN$(X,17,5)<>A3$ GOTO 1040
530 NEXT I
540 GOTO 260
550 '==== ｴｻ ｼｭﾂｹﾞﾝ SUB ============
560 COLOR C2
570 CURSOR RND*31+7,18:PRINT"□":MUSIC"-C0"
580 RETURN
590 '==== ｴｻｸｯﾀ SUB ================
600 COLOR C2
610 IF HA>5 THEN GOSUB 690:RETURN
620 FOR J=1 TO 5
630 CURSOR X+P,18:PRINT MID$("●O。. ",J,1)
640 MUSIC "+"+CHR$(67+J)+"0"
650 NEXT J
660 HA=HA+1:GOSUB 840
670 RETURN
680 '==== ｸｲｽｷﾞ SUB ================
690 COLOR C3:CURSOR X,15:PRINT"ｲﾀﾀﾀ!"
700 MUSIC M2$
710 CURSOR X,15:PRINT"      "
720 SC=SC-30:GOSUB 830
730 RETURN
740 '==== ｴｻ ﾊｷﾀﾞｼ SUB ============
750 COLOR C2:FOR J=1 TO HA
760 CURSOR X-1,18:PRINT"□":MUSIC "-C0"
770 CURSOR X-1,18:PRINT" "
780 NEXT J
790 SC=SC+HA*10:HA=0
800 GOSUB 830
810 RETURN
820 '==== SCORE & HARA PRINT SUB ===
830 COLOR C3:CURSOR 9,0:PRINT SC
840 COLOR C3:CURSOR 33,0:PRINT HA
850 RETURN
860 '==== ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ SUB ===========
870 COLOR 7,C1:CLS
880 FOR I=1 TO 6:CURSOR RND*31,RND*11+1:PRINT"■■■■■■■■■":NEXT I
890 FOR I=56057! TO 56295!:POKE I,4:NEXT I
900 FOR I=22 TO 32 STEP 5
910 COLOR 6,4:CURSOR I,23:PRINT HA$;
920 COLOR C1:PRINT H$(KI);
930 NEXT I
940 COLOR 7:CURSOR 3,23:PRINT"ｱﾘ ﾄ ｷﾘｷﾞﾘｽ";
950 COLOR 0,C1:CURSOR X,17:PRINT A1$
960 COLOR 6:CURSOR KX,KY:PRINT K$(1)
970 COLOR C3
980 CURSOR  4,0:PRINT"SCORE";SC
990 CURSOR 15,0:PRINT"HI-SCORE";HI
1000 CURSOR 29,0:PRINT"HARA";HA
1010 MUSIC M$(KI)
1020 RETURN
1030 '==== GAME OVER ｼｮﾘ ============
1040 COLOR 0:CURSORX,15:PRINT"ﾌｨﾊﾞｰ"
1050 FOR I=1 TO 2
1060 CURSOR X,17:PRINT A1$:MUSIC M1$
1070 CURSOR X,17:PRINT A2$:MUSIC M1$
1080 NEXT I
1090 CURSOR X,15:PRINT"ﾍｲｪｰ/":PAUSE 10
1100 C1=7:C3=0:KI=4:X=6:KX=34:KY=17:GOSUB 870
1110 PRINT"■■■■ ｱｯﾄ ｲｳﾏﾆ ﾌﾕ ｶﾞ ｷﾀ｡■"
1120 PRINT"   ｱﾘｻﾝ ﾊ ｷﾘｷﾞﾘｽ ﾄ ﾊﾀﾗｶﾅｲﾃﾞ ｱｿﾝﾃﾞ ｲﾀﾉﾃﾞ■"
1130 PRINT "      ﾀﾍﾞﾙﾓﾉ ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾃ ﾌﾀﾘﾄﾓ ｼﾝｼﾞｬｯﾀ｡":GOTO 1270
1140 IF SC<200 THEN 1250
1150 FOR I=KX TO 7 STEP-1
1160 COLOR 6:CURSOR I,KY:PRINT K$(1):MUSIC"-F1"
1170 CURSOR I,KY:PRINT S$:NEXT I
1180 CURSOR I,KY:PRINT K$(1)
1190 COLOR 0:CURSOR I,KY-2:PRINT"ｺﾞﾒﾝﾈ"
1200 FOR I=1 TO 4:MUSIC M3$:NEXT I
1210 PRINT"■■■■ ｱﾔﾏﾙ ｷﾘｷﾞﾘｽ ﾆ ｱﾘｻﾝ ﾊ ﾀﾍﾞﾓﾉ ｦ ﾜｹﾃﾔﾘ■"
1220 PRINT"  ﾌﾀﾘﾄﾓ ﾌﾕ ｦ ｼﾉｸﾞｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ｡"
1230 IF SC>HI THEN HI=SC
1240 GOTO 1290
1250 PRINT"■■■■ ﾆﾌﾞｲ ｱﾘｻﾝ ﾊ ﾌﾕｦ ｼﾉｹﾞﾙﾀﾞｹﾉ ｴｻ ｦ ﾀﾒﾗﾚｽﾞ■"
1260 PRINT"  ｷﾘｷﾞﾘｽ ﾄ ｲｯｼｮ ﾆ ｼﾝｼﾞｬｯﾀ｡"
1270 CURSOR X,17:PRINT"◢■◢ ／"+T$+"◥◤◥●":PAUSE 15
1280 COLOR 6:CURSOR KX,KY:PRINT"◢TT◣"+T$+"□■■■":PAUSE 15
1290 COLOR 0:CURSOR 10,11:PRINT"■■ ﾓﾉｶﾞﾀﾘ ｵｼﾏｲ ■■"
1300 CURSOR 11,13:PRINT"ﾓｳ ｲｯｶｲ ｽﾙ (Y/N)"
1310 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 250
1320 IF I$="N" THEN 1330 ELSE 1310
1330 COLOR 7,1:CLS:PRINT"■ ｵﾔｽﾐ ﾅｻｲ...."
1340 END
```

★私は影先生の弟子です。だからこんなに頭が悪くなってしまいました。（新潟県西浦原郡・**井奈打佐戸留12才**）
……【**編**：私の弟子になりなさい。**影**：よくできた弟子ヨ。できるものほど，けんそんするものさ。】

MZ-1500用

PHOISER

ウイングマン



プロローグ

時は1984年，テレビあ○ひとテレビ東京は，パー○ンとパソコンサンデーの視聴率争いが発展し，とうとう戦争になってしまった……。

あなたの使命

戦いが始まって数か月たった。テレビあ○ひは最終兵器，AHM—507をくりだしてきたのだった。これにはテレビ東京もなすすべがない。そこで，あなたが立ち上がったのです!!

ゲームの説明と操作方法

あなたの〝PHOISER〟を追いかけてくるAHM—507というミサイルをよけつつ攻撃するというゲームです。15＋ラウンド数×5台のミサイルを攻撃すると，ROUND　CLEARです。移動はカーソル・キー，発射はスペース・キーです。

プログラムについて

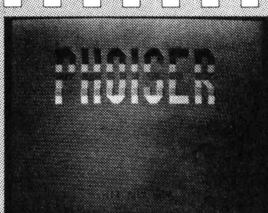
必要ないとは思うんですが，いちおう書いときます。〝😐〟と〝☹〟はグラフモードで CTRL を押し，いっしょに E か F を押すと出ます。

CHECKER FLAG

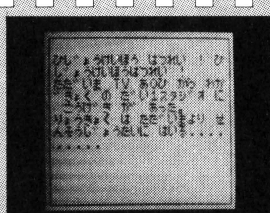
編：今月号から登場したMZ－1500のゲームですネ。ウイングマンさんお得意の〝ラジオ・シリーズ〟ですが，今回はテレビ局同志の視聴率争いとは，設定もなかなかおもしろいですね。

Dr.D：うーん。プログラムも適当な長さで，キャラクタもキレイだ。彼の特徴はここにあるんだよ。

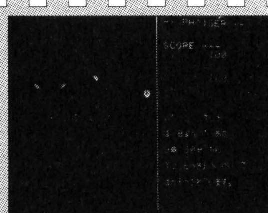
編：プログラム・テクニックがバツグンということですかね。彼に負けずに，みなさんの1500の投稿を首を長くして待ってます。



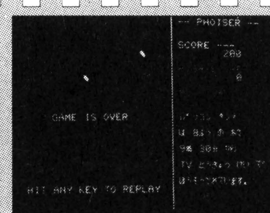
《写真1》 タイトル画面



《写真2》 非常警報発令！さあガンバルゾ!!



《写真3》 ババババーン！ミサイルをよけつつ攻撃だ！



《写真4》 ズドーン！やられてしまったー

★僕の友達のN君は，ベーマガを買って，他の友達に1枚(2ページ)10円で売っている。(群馬県渋川市・田中秀明15才)……【影：するってーと……いくらもうかるのかな…ポンポン！編：友達にもベーマガ買うように勧めてヨ。】

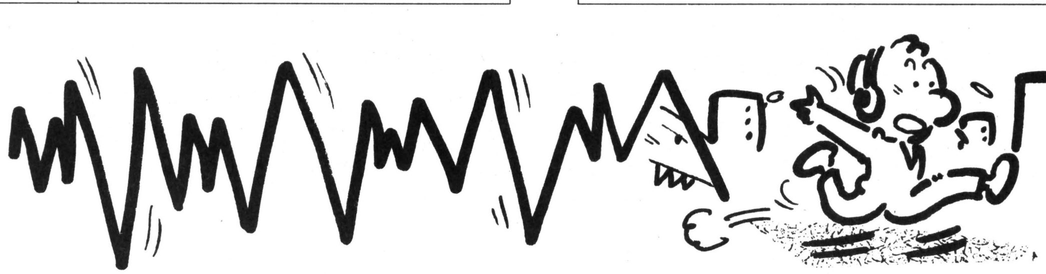
```
1000 PAL:INIT"CRT:G":INIT"CRT:I":CCOLOR,
,7,0
1010 DIMX(3),Y(3),XX(7),YY(7),A(3),B(3)
1020 GOSUB10000:PRTY2:CONSOLE
1030 GOSUB9000:MUSICSTOP:SC=0:RO=1
1040 GOSUB8000:KT=20
1050 CLS3:FORI=0TO24:CURSOR25,I:PRINT"| "
;:NEXT
1060 CURSOR26,1:PRINT[6]"-- PHOISER --■■
":PRINTTAB(26);"SCORE ---■■":PRINT[4]TAB
(26);"HIGH-SCORE":PRINT[6]TAB(30);USING"
######";HI
1070 PRINT[2]TAB(26);"■●ｱﾄ ☺";KT;"●ｷ☺■■"
:PRINT[5]TAB(26);"ﾊﾟｿｺﾝ ｻﾝﾃﾞ-■":PRINT[5]
TAB(26);"●ﾊ ﾖｳ ﾉ ｱｻ☺■":PRINT[5]TAB(26);
"9時 30分 ●ｶﾗ☺■":PRINT[5]TAB(26);"TV ●ﾄｳｷｮ
ｳ ｹｲ ﾃﾞ☺":PRINT[5]TAB(26);"●ﾎｳｿｳｻﾚﾃｲﾏｽ.☺
"
1075 FORI=$D400 TO $D7E8:POKEI,0:NEXT
1080 CURSOR8,13:PRINT[3]"ROUND";RO
1090 MUSIC"V15S0M5O3C3CEDDFDDFDDACCEDD#F
FFAC7";"V12S0M14O1C8-AC-A6C";"V15S0M5O5C
6DDECDFC7"
1095 X=23:Y=13:FORI=0TO2:X(I)=-99:NEXT:C
N=1:XX=0:YY=0:BX=-99
1100 GETG$:IF G$="" OR G$=" " THEN1120
1110 XX=(G$="←")-(G$="→"):YY=(G$="↑")-(G
$="↓"):CN=-(YY=-1)*1-(XX=1)*2-(YY=1)*3
1120 IF G$=" " AND BX=-99 THENBX=X-XX:BY
=Y-YY:XB=(CN=2)-(CN=0):YB=(CN=3)-(CN=1):
BO=0:SV=1:SOUND=(6,4)
1130 IF X+XX>0 AND X+XX<24 AND Y+YY>0 AN
D Y+YY<24 THEN FPRINT[X,Y]1:X=X+XX:Y=Y+Y
Y:FPRINT[X,Y]CN+$31
1140 GOSUB2500
1200 FORI=0TO2
1210 IF X(I)=-99 AND KT>2THENX(I)=INT(RN
D(1)*10)+5:Y(I)=INT(RND(1)*10)+5:A(I)=0:
B(I)=INT(RND(1)*8):KT=KT-1
1215 IFA(I)>1THEN1300
1220 IFX<X(I)THEN CB=-(Y<Y(I))-(Y>Y(I))*
7:GOTO1250
1230 IFX>X(I)THEN CB=-(Y=Y(I))-(Y>Y(I))*
2+3:GOTO1250
1240 CB=-(Y<Y(I))*2-(Y>Y(I))*6
1250 IF CB<>B(I) THEN B(I)=B(I)-1:IFB(I)
=-1THENB(I)=7
1270 IFX(I)>-1 AND Y(I)>-1 AND X(I)<25 A
ND Y(I)<25 THEN FPRINT[X(I),Y(I)]1
1280 X(I)=X(I)+XX(B(I)):Y(I)=Y(I)+YY(B(I
)):IFX(I)>-1 AND Y(I)>-1 AND X(I)<25 AND
 Y(I)<25 THEN FPRINT[X(I),Y(I)]$41+B(I)
1290 IF X(I)=X AND Y(I)=Y THEN 5000
1291 GOSUB2500
1292 NEXT:IF KT=0THEN4000
1293 CURSOR30,5:PRINT[6]USING"######";SC
:CURSOR29,10:PRINT[2]USING"###";KT:GOTO1
100
1300 FPRINT[X(I),Y(I)]$8F+A(I):SOUND=(14
,4):SOUND=(15,A(I)-2):A(I)=A(I)+1
1310 IFA(I)=9THEN SC=SC+50:X(I)=-99:SOUN
D=(15,15):A(I)=0
1320 GOTO1291
2500 IFBX=-99THENWAIT60:RETURN
2510 FPRINT[BX,BY]1:BX=BX+XB:BY=BY+YB:IF
BX=-1 OR BX=25 OR BY=-1 OR BY=25 THEN BX
=-99:SOUND=(7,15):GOTO2540
2515 IFPEEK($D400+BX+BY*40)>$3F AND PEEK
($D400+BX+BY*40)<$6F THEN 2550
2520 FPRINT[BX,BY]53+BO:BO=BO+1:BO=BO*-(
BO<>2)
2530 SOUND=(7,SV):SV=SV+1:SV=SV*-(SV<>16
)-(SV=16)*15
2540 RETURN
2550 TB=3:FORJ=0TO2:IF BX=X(J) AND BY=Y(
J) THEN TB=J:NEXT ELSE NEXT
2560 A(TB)=2:BX=-99:RETURN
4000 CURSOR7,13:FORI=1TO11:PRINTMID$("RO
UND CLEAR",I,1);:WAIT100:NEXT
4010 CURSOR6,15:FORI=1TO13:PRINTMID$("BO
NUS 500 PTS",I,1);:WAIT100:NEXT
4020 CURSOR0,22:FORI=1TO25:PRINTMID$("HI
T ANY KEY TO GAME START",I,1);:WAIT100:N
EXT
4030 SC=SC+500:TK=20+RO*5:RO=RO+1
4040 GETG$:IFG$=""THEN4040 ELSE GOTO1050

5000 MUSICSTOP:FORI=0TO6:FPRINT[X,Y]$91+
I:SOUND=(6,4):SOUND=(7,I):WAIT100:NEXT
5010 SOUND=(7,15):WAIT1000
5020 CURSOR6,13:FORI=1TO12:PRINTMID$("GA
ME IS OVER",I,1);:WAIT100:NEXT
5030 IFSC>HITHENHI=SC
5040 CURSOR2,22:FORI=1TO22:PRINTMID$("HI
T ANY KEY TO REPLAY",I,1);:WAIT100:NEXT
5050 GETG$:IFG$=""THEN5050 ELSEGOTO1030
6000 GOTO6000
8000 CLS3:CCOLOR,,4,7
8010 CURSOR9,4:PRINT"┌──────────────────
┐"
8020 FORI=1TO13:PRINTTAB(9);"|";SPACE$(1
8);"|":NEXT
8030 PRINTTAB(9);"└──────────────────┘"
8040 CONSOLE5,13,10,18
8050 RESTORE8600:PRINT"■":CCOLOR,,2,7
8060 FORI=1TO3:READA$:PRINT[7,7]A$:NEXT
8070 K=0:PRINT"■":FORI=1TO140:X=PEEK($54
):Y=PEEK($55):CCOLORX,Y,2:PRINT"→";
8080 IFINT(K/4)=K/4GOSUB8500
8090 K=K+1:WAIT50:NEXT
8100 WAIT3000:CONSOLE:CCOLOR,,7,0:RETURN

8500 MUSIC"S8T7V14O1C2EBR";"S0M5T7V15O0A
0RARARAR":RETURN
8600 DATA●ﾋｼﾞｮｳｹｲﾎｳ ﾊﾂﾚｲ ! ﾋｼﾞｮｳｹｲﾎｳﾊﾂﾚｲ
 !☺,●ﾀﾀﾞ ｲﾏ ☺TV ●ｱ☺O●ﾋ ｶﾗ ﾜｶﾞ ｷｮｸ ﾉ ﾀﾞｲ1☺ｽ
ﾀｼﾞｵ ●ﾆ ｺｳｹﾞｷ ｶﾞ ｱｯﾀ.☺,●ﾘｮｳｷｮｸ ﾊ ﾀﾀﾞ ｲﾏﾖﾘ
 ｾﾝｿｳｼﾞｮｳﾀｲﾆ ﾊｲﾙ.........☺
8999 GOTO8999
9000 CLS3:PAL1,0
9005 MUSIC"S0M6V15T7O3A9G5FE#FG9A8#F5C7G
E+CC9";"S0M8V12O0T7A9A7A5R5A9A9+C9B9+C9"
;"S0M6V12T7O5A9G7E7G9A9C9+C9C9"
9010 PRINT[1,0]"↓↓↓↓ ▲ ■ ■ ▲ ■
▲ ■ ▲";
9020 PRINT[2,0]" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
";
9025 PRINT[3,0]" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
";
9030 PRINT[4,0]" ▼ ■ ■ ■ ■ ◣
";
9040 PRINT[5,0]" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
";
9045 PRINT[6,0]" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
";
9050 PRINT[7,0]" ■ ■ ■ ▼ ■ ▼
";
9060 CURSOR14,22:PRINT[4,0]"HIT ANY KEY"

9070 GETG$:IFG$=""THEN9070 ELSE PAL:RETU
RN
9999 GOTO9999
10000 FONT$(2,67)=HEXCHR$("18183C3C3C3C3
C0810103028382838181818183C2C3C2C3C00")
10010 FONT$(2,68)=HEXCHR$("041E3C7CF8706
000041C3070C0C04000041E347CD8702000")
10020 FONT$(2,69)=HEXCHR$("00007C7FFF7C0
00000007CFFD000000000007C7F577C0000")
10030 FONT$(2,70)=HEXCHR$("0020F0F87C3C1
E040040C0C070301C04002070D87C341E04")
10040 FONT$(2,71)=HEXCHR$("083C3C3C3C3C1
818183828382830101000 3C2C3C2C3C1818")
10050 FONT$(2,72)=HEXCHR$("00081E3E7C78F
040000C1E307040C00000081C367C58F040")
10060 FONT$(2,65)=HEXCHR$("00003EFEFF3E0
0000003EFF0B00000000003EFEEA3E0000")
10070 FONT$(2,66)=HEXCHR$("0040F0787C3E1
E080000C04070301E0C0040F0587C361C08")
10080 FONT$(2,49)=HEXCHR$("3C7EE7C7CFFF7
E3C3C7EFF3F3FFF7E3C3C7EE70303E77E3C")
10090 FONT$(2,50)=HEXCHR$("3C7EE7C7CFFF7
E3C2466FFFFFFFF7E3C2466E7C3C3E77E3C")
10100 FONT$(2,51)=HEXCHR$("3C7EE7C7CFFF7
E3C3C7EFFFCFCFF7E3C3C7EE7C0C0E77E3C")
10110 FONT$(2,52)=HEXCHR$("3C7EE7C7CFFF7
E3C3C7EFFFFFFFF66243C7EE7C3C3E76624")
10120 FONT$(2,53)=HEXCHR$("0000102814080
0000000183C3C18000000000102814080000")
10130 FONT$(2,54)=HEXCHR$("0000081428100
0000000183C3C18000000000081428100000")
20000 FONT$(2,145)=HEXCHR$("000000000000
00000000001818000000000000000000000000")
20010 FONT$(2,146)=HEXCHR$("000000000000
0000000183C3C18000000000000000000000")
20020 FONT$(2,147)=HEXCHR$("000000000000
000000183C7E7E3C18000000000000000000")
20030 FONT$(2,148)=HEXCHR$("000000000000
00003C7EFFFFFFFF7E3C0000000000000000")
20040 FONT$(2,149)=HEXCHR$("000000000000
00002412A94228954024000000000000000000")
20050 FONT$(2,150)=HEXCHR$("000000000000
0000A40841204A002A8000000000000000000")
20060 FONT$(2,151)=HEXCHR$("000000000000
0000012400100144000000000000000000000")
20070 RESTORE30000:FORI=0TO7:READ XX(I),
YY(I):NEXT
20080 RETURN
30000 DATA-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0
,1,-1,1
```

MZ-1500



★苦節２年半やっとパソコンが買える。感激！機種はＰ88ｍｋⅡで～す。(東京都練馬区・**ポケコン命13才**)……【**影**：きょーしせーかつ25年……。ちらっと思い出しただけのことですから。**編**：…？プログラムも投稿してネ。】

MZ-80B(G-RAM1)用

ALICE in HALL

芦高　恵美



◆Prologue プロローグ

アリスが，目の前にあったドアをくぐると，そこは大きなホールでした。ふとふり返ってみると，たった今くぐってきたばかりのドアがなくなっているではありませんか。

前を通ったうさぎさんにそのことをたずねてみると，ドアの場所とその鍵はチェシャ・キャットが知ってるとのことでした。ところがチェシャ・キャットは気まぐれで，あっちこっちへ動きます。そのうえ，女王さまがアリスをつかまえようと，追いかけて来るのです。アリスは一生けんめい走りますが，走りすぎると，疲れて動けなくなってしまいます。

やっと鍵をもらったアリスがドアをくぐってみると……？

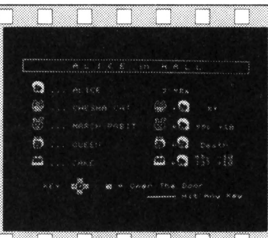
◆How to play あそびかた

アリス（あなた）は，チェシャ・キャットから鍵をもらって，出口に向かってください。チェシャ・キャットはにやにや笑って現われ，にやにや笑いを残して消えます。完全に現われているときでないと鍵をくれません。鍵をもらうと自動的にドアが現われるので，その前に行き5キーを押してください。これで，1面クリアです。

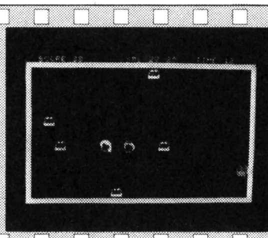
動き回っているとどんどん疲れがたまって行き，50になると動けなくなります。じっとしていると，少しずつ回復し，ケーキを食べると10回復します。うさぎにぶつかると，疲れが5たまります。うさぎは始めから終りまで走り続けていますが，だれかにぶつかると，またほかのところから走り始めます。

女王さまはゆっくりと追って来ますが，女王さまにぶつかると「無礼な！首をちょん切っておしまい!!」ということで，GAME　OVERになります。また，ゲーム開始から30秒たつと，TIME　OUTになります。

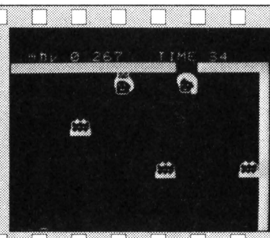
忘れてましたが，チェシャ・キャットはアリスに鍵をわたすと，もう現われなくなります。



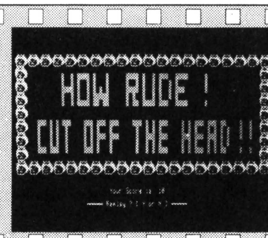
《写真1》キャラクタと遊びかたの説明で〜す



《写真2》チェシャ・キャットから早く鍵をもらおう！



《写真3》やったあ！ついにドアをあけたぞ！



《写真4》女王様にぶつかって，首をちょん切られてしまいました

★P6の聖なる剣の火うち石がどこにあるか知っている人，お願いします!!!教えて下さい!!教えないとその首がとぶぜ！(福島県双葉郡・**芳賀和仁15才**)……**【影：アドベンチャーの悲しさ。狂気乱舞！自分でやれ！】**

CHECKER FLAG

編：楽しいゲームだけど，このチェシ・キャットがなかなかつかまらなくてね。

影：キャラクタがウマイ! だけど，ストーリーがあいまいだな。だって，面クリアしても画面が変わらないんだから――。

◆Program ぷろぐらむ

プログラム自体は単純なつくりなので，見ればすぐに理解できると思います。ちょっと長いので，入力がめんどうな人は2000行からのGAME OVERのところをまとめたり，ゲームの説明を省いたりしてみてください。かなり短くなると思います。

マルチ・ステートメントがいっぱいですが，これはメモリ節約のためなんです。

◆Epilogue えぴろーぐ

やっと鍵をもらったアリスがドアをくぐると……そこは大きなホールでした。ふと，ふり返ってみると……こうしてアリスは堂々めぐりを続けるのでした。

The End.

《第1表》主な変数

AX, AY…アリスの位置	AL$…アリスのキャラクタ
CX, CY…ねこ 〃	CA$, CB$…ねこ 〃
RX, RY…うさぎ 〃	RA$…うさぎ 〃
QX, QY…女王 〃	QU$…女王 〃
AZ…疲れ	CK$…ケーキ 〃
QZ…女王の進む速さ	
RZ…うさぎの進む方向	
CZ…ねこの出現時間	
CF…ねこの出現状態	
CE…ケーキの出る確率	

ALLICE in HALL のプログラム・リスト

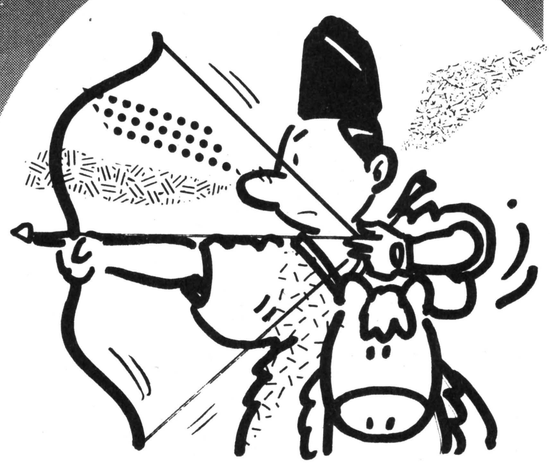
```
20 REM ―――――――――― ALICE in HALL ――――――――――
50 GOSUB 3000
60 SC=0:QZ=3:CE=10
70 GOSUB 1000:TI$="000000"
99 REM ―――――――― MAIN ――――――――
100 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166:IF VAL(TI$)>29 THEN 2000
105 IF K$="" THEN 180
110 IF AZ=50 THEN AZ=AZ+1:GOTO 180
115 IF (K$="5")*(CF=4)*(CHARACTER$(AX,AY-1)="−") THEN 800
120 X=-(K$="4")*(AX>1)+(K$="6")*(AX<37)
125 Y=-(K$="8")*(AY>2)+(K$="2")*(AY<22)
130 IF X+Y=0 THEN 180
140 POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-16,CL$
150 AX=AX+X:AY=AY+Y:AZ=AZ+2
160 IF CHARACTER$(AX,AY)="~" THEN CURSOR AX,AY:PRINT" ";:GOSUB 750
180 POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-16,AL$
190 IF (AX=RX)*(AY=RY) GOTO 650
200 IF (AX=QX)*(AY=QY) GOTO 2500
210 IF (AX=CX)*(AY=CY)*(CF=2) GOSUB 560
220 AZ=AZ-1:IF AZ<0 THEN AZ=0
230 CURSOR 20,0:PRINT AZ;" ";TAB(34);RIGHT$(TI$,2)
249 REM ―― CHESHA CAT
250 ON CF GOTO 260,270,280,300
260 POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,CB$:CZ=CZ-1
265 IF CZ=0 THEN CF=2:CZ=INT(RND(1)*6)+5
267 GOTO 300
270 POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,CA$
275 CZ=CZ-1:IF CZ=0 THEN CF=3:CZ=3
278 GOTO 300
280 POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,CB$
285 CZ=CZ-1:IF CZ>0 THEN 300
290 CF=1:CZ=3:POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,CL$:GOSUB 500
299 REM ―― MARCH RABIT
300 POSITION RX*8,RY*8:PATTERN-16,CL$
310 RX=RX+((RZ=4)-(RZ=3))*2:RY=RY+((RZ=2)-(RZ=1))*2
315 IF (RX<1)+(RX>37)+(RY<2)+(RY>22) GOSUB 600:GOTO 350
320 IF (RX=CX)*(RY=CY) GOSUB 600:GOTO 350
330 IF (RX=QX)*(RY=QY) GOSUB 600:GOTO 350
340 IF (RX=AX)*(RY=AY) GOSUB 650
350 IF CHARACTER$(RX,RY)="~" THEN CURSOR RX,RY:PRINT" ";
360 POSITION RX*8,RY*8:PATTERN-16,RA$
369 REM ―― QUEEN
370 IF RND(1)*QZ>1 THEN 470
380 POSITION QX*8,QY*8:PATTERN-16,CL$
390 ON RND(1)*2 GOTO 410
400 X=((AX<QX)-(AX>QX))*2:Y=0:GOTO 420
410 Y=((AY<QY)-(AY>QY))*2:X=0
420 IF (QX+X=RX)*(QY+Y=RY) THEN 450
430 IF (QX+X=CX)*(QY+Y=CY) THEN 450
440 QX=QX+X:QY=QY+Y:CURSOR QX,QY:PRINT" ";
450 POSITION QX*8,QY*8:PATTERN-16,QU$
460 IF (QX=AX)*(QY=AY) THEN 2500
470 IF RND(1)*CE<1 GOSUB 700
480 GOTO 100
499 REM ―――――――― CHESHA CAT ――――――――
500 CX=INT(RND(1)*19)*2+1:CY=INT(RND(1)*11+1)*2
510 IF ABS(AX-CX)+ABS(AY-CY)<10 THEN 500
520 IF (CX=RX)*(CY=RY) THEN 500
530 IF (CX=QX)*(CY=QY) THEN 500
540 IF CHARACTER$(CX,CY)="~" THEN CURSOR CX,CY:PRINT" ";
```


★影さんはいつもサングラスとマスクをつけているがあれを取ったらよほど見られない顔なんだろうな。（埼玉県羽生市・**千葉啓一14才**）……【**影**：クフフ，取ったらどうなると思う？**編**：取れないから影さんなの!!】

```
550 RETURN
560 CF=4:CURSOR INT(RND(1)*19)*2+1,1:PRINT"—";:RETURN
599 REM ———— MARCH RABIT ————
600 RZ=INT(RND(1)*4)+1
605 ON RZ GOTO 610,615,620,625
610 RY=2:RX=INT(RND(1)*19)*2+1:GOTO 630
615 RY=22:RX=INT(RND(1)*19)*2+1:GOTO 630
620 RX=1:RY=INT(RND(1)*11+1)*2:GOTO 630
625 RX=37:RY=INT(RND(1)*11+1)*2
630 IF (RX=AX)*(RY=AY) THEN 605
635 IF (RX=CX)*(RY=CY) THEN 605
640 IF (RX=QX)*(RY=QY) THEN 605
645 RETURN
650 AZ=AZ+5:IF AZ>50 THEN AZ=50
660 GOSUB 600:MUSIC"-C5-C7"
670 POSITION RX*8,RY*8:PATTERN-16,RA$:GOTO 230
699 REM ———— CAKE ————
700 X=INT(RND(1)*19)*2+1:Y=INT(RND(1)*11+1)*2
710 IF (X=AX)*(Y=AY)+(X=CX)*(Y=CY) THEN 700
720 IF (X=RX)*(Y=RY)+(X=QX)*(Y=QY) THEN 700
730 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,CK$
740 CURSOR X,Y:PRINT"~";:MUSIC"+C0":RETURN
750 AZ=AZ-10:IF AZ<0 THEN AZ=0
760 SC=SC+10:CURSOR 7,0:PRINT SC:RETURN
799 REM ———— CLEAR ————
800 CURSOR AX,AY-1:PRINT"  "
805 MUSIC"+C5+D2+C4#AA#A+C6G+CA4F6R4
810 CE=CE+1:QZ=QZ-.5:IF QZ=1 THEN QZ=1.5
820 SC=SC+30-VAL(TI$):GOTO 70
999 REM ———— SCREEN ————
1000 GRAPHC:PRINT CHR$(6)
1010 CURSOR 0,1:PRINT STRING$("■",41)
1020 FOR I=2 TO 22:CURSOR 39,I:PRINT "■■";:NEXT
1030 CURSOR 39,23:PRINT STRING$("■",40);
1040 CURSOR 39,23:PRINT CHR$(8);"■";CHR$(5);
1050 PRINT"  SCORE";SC;TAB(16);":ツカレ";AZ;TAB(28);":TIME ";RIGHT$(TI$,2)
1060 AX=17:AY=2:AZ=0:POSITION AX*8,AY*8:PATTERN-16,AL$
1070 QX=1:QY=22:POSITION QX*8,QY*8:PATTERN-16,QU$
1080 GOSUB 500:POSITION CX*8,CY*8:PATTERN-16,CA$:CF=1:CZ=3
1090 GOSUB 600:POSITION RX*8,RY*8:PATTERN-16,RA$
1100 RETURN
1999 REM ———— TIME OVER ————
2000 PRINT CHR$(6):CONSOLEC80:GRAPHC,01:CURSOR 0,5
2010 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2020 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2030 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2040 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2050 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2060 FOR I=0 TO 19:POSITION I*16,0:PATTERN-16,CA$
2070 POSITION I*16,96:PATTERN-16,CA$:NEXT
2080 FOR I=1 TO 5:POSITION 0,I*16:PATTERN-16,CA$
2090 POSITION 304,I*16:PATTERN-16,CA$:NEXT
2100 CURSOR 30,20:PRINT"Your Score is ";SC
2110 CURSOR 23,22:PRINT"——— Replay ? [ Y or N ] ———"
2115 MUSIC"+C1BAGFEDCCDEFGAB+C+CBAGFEDCR3+B1"
2120 GET A$:IF A$="N" THEN GRAPHC:PRINT CHR$(6):END
2130 IF A$="Y" THEN GRAPHC:CONSOLEC40:GOTO 60
2140 GOTO 2120
2499 REM ———— DEATH ————
2500 PRINT CHR$(6):CONSOLEC80:GRAPHC,01:CURSOR 0,3
2510 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2520 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2530 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2540 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2550 PRINT TAB(15);"[graphic characters]
2560 PRINT:PRINT
2570 PRINT"[graphic characters]
2580 PRINT"[graphic characters]
2590 PRINT"[graphic characters]
2600 PRINT"[graphic characters]
2610 PRINT"[graphic characters]
2620 FOR I=0 TO 19:POSITION I*16,0:PATTERN-16,QU$
2630 POSITION I*16,128:PATTERN-16,QU$:NEXT
2640 FOR I=1 TO 7:POSITION 0,I*16:PATTERN-16,QU$
2650 POSITION 304,I*16:PATTERN-16,QU$:NEXT
2700 GOTO 2100
2999 REM ———— FIRST ————
3000 AL$=CHR$(15)+"[illegible]hh"+CHR$(34)+"[illegible]"+CHR$(0)+"[illegible]"
3010 AL$=AL$+CHR$(15)+"[illegible]"+CHR$(7)+"[illegible]"
3020 CA$=CHR$(16)+"($DC[illegible]0Q?"+CHR$(16)+"($D[illegible]"+CHR$(8)+"[illegible]"
3030 CB$=STRING$(CHR$(0),9)+"[illegible]R?"+STRING$(CHR$(0),9)
3035 CB$=CB$+CHR$(28)+"[illegible]JLX[illegible]"+CHR$(0)
3040 QU$=CHR$(17)+CHR$(26)+CHR$(20)+"0?[illegible]p`hhb [illegible]"+CHR$(16)+"[illegible]P"
3050 QU$=QU$+CHR$(24)+"[illegible]"+CHR$(7)+CHR$(7)+"+"+CHR$(12)+CHR$(16)+"[illegible]"
3060 RA$=CHR$(0)+"[illegible]IF [illegible]>AANH[illegible]"+CHR$(8)
3070 RA$=RA$+CHR$(4)+"bb"+CHR$(2)+CHR$(2)+"$[illegible]"+CHR$(8)+"[illegible]"
3080 CK$=CHR$(0)+CHR$(4)+CHR$(14)+"?N@@k@N[illegible]"+STRING$(CHR$(0),3)
3090 CK$=CK$+"[illegible]"+CHR$(2)+CHR$(2)+"j"+CHR$(2)+"[illegible]"+CHR$(0)+CHR$(0)
3100 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
3110 DEF KEY(5)=POKE$952,166ｺ
3120 CONSOLEN,C40,S0,24:GRAPHC,01:TEMPO 7
3499 REM ———— EXPLANATION ————
3500 PRINT CHR$(6)
3505 PRINT"┌──────────────────────┐";
3510 PRINT"│      A L I C E  in  H A L L      │";
3520 PRINT"└──────────────────────┘";
3530 POSITION 16,40:PATTERN-16,AL$:CURSOR 5,6:PRINT"... ALICE"
3540 POSITION 16,64:PATTERN-16,CA$:CURSOR 5,9:PRINT"... CHESHA CAT"
3550 POSITION 16,88:PATTERN-16,RA$:CURSOR 5,12:PRINT"... MARCH RABIT"
3560 POSITION 16,112:PATTERN-16,QU$:CURSOR 5,15:PRINT"... QUEEN"
3570 POSITION 16,136:PATTERN-16,CK$:CURSOR 5,18:PRINT"... CAKE"
3580 POSITION 184,64:PATTERN-16,CA$:POSITION 184,88:PATTERN-16,RA$
3590 POSITION 184,112:PATTERN-16,QU$:POSITION 184,136:PATTERN-16,CK$
3600 FOR I=0 TO 3:POSITION 216,I*24+64:PATTERN-16,AL$:NEXT
3610 FOR I=0 TO 3:CURSOR 26,I*3+9:PRINT"←";:NEXT
3620 CURSOR 24,6:PRINT"ブツカル"
3630 CURSOR 32,9:PRINT"カギ":CURSOR 30,12:PRINT"ツカレ +10"
3640 CURSOR 31,15:PRINT"Death"
3650 CURSOR 30,17:PRINT"ツカレ -10":PRINT TAB(30);"スコア +10"
3660 CURSOR 10,21:PRINT"[illegible]":PRINT "    KEY  [illegible]  [illegible] = Open The Door"
3670 PRINT TAB(10);"[illegible]";
3680 CURSOR 22,24:PRINT"——— Hit Any Key";
3690 GET A$:IF A$="" THEN 3690
3700 RETURN
```

★〝ワーイ，ついにP66を買ってもらえる!〞これでのるうぃ？影のとっつあーん。（愛知県岡崎市・**山田雅弘**15才）……【**影**：とっつあーん!?常識的に言って私は青年です。だとすれば一。**編**：おっつぁーん!!だね。】

NASUNO YOICHI



MAXXON

STORY

君は，判官源義経の命を受けて，扇の的を射らなければならない。

遊びかた

テンキーで扇の中心に照準を合わせ，風力を右下で見ながら，タイミングよく SPACE で射ってください。Y軸は一度合わせると，それることはありません。

CHECKER FLAG

Dr.D：おもしろい作品だな。どちらかというと，テクニックよりもアイデアが勝ったゲームだ。けして難しいことはしてないな。矢の軌道計算と的の座標を計算して，それぞれ当たりとはずれのルーチンへ飛ばしてるだけ。

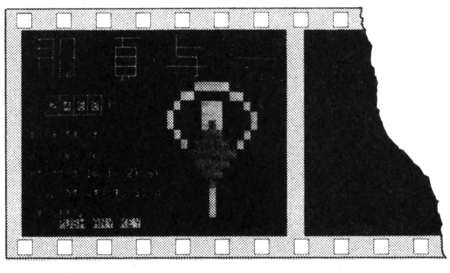
影：でも，矢がなかなか当たらないよ！

改造・その他

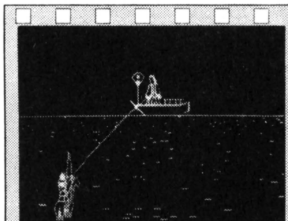
ゲーム性はなく，絵を見てひたすら笑ってください。プログラムは汚なく，DATA文が多いので，いじらないほうがいいと思います。

最後に

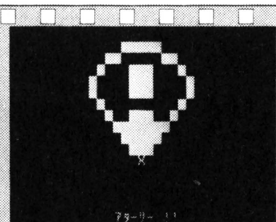
なにか古典でなくとも，シリーズでゲームを作れば，案外おもしろいのではないかと思います。



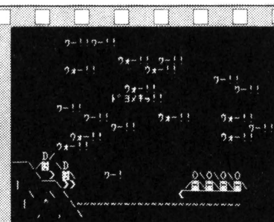
《写真1》那須与一は歴史上の人物です



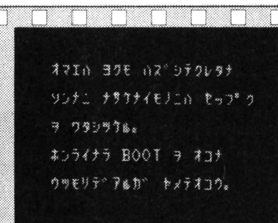
《写真2》風を計算に入れて矢を射ったぞ!!さて結果は？



《写真3》ズバリ！扇を射ったり――



《写真4》アタリー!!のあとには，ドヨメキコールが……



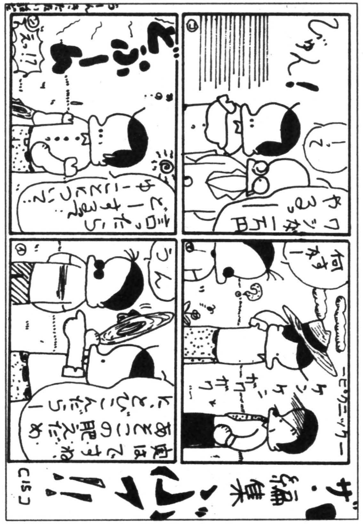
《写真5》ハズレー!!だとこんな文句が……

★「けんなおこ」字をかえたら「こけおんな」（大分県大野郡・後藤洋士14才）……【影：「鶴田浩二」そのまま読んでも「つる・たこ・うじ」編：「つる」だ「たこ」だなんてDr.に聞こえるよ。Dr.D：なぬ!?】

NASUNOYOICHIのプログラム・リスト

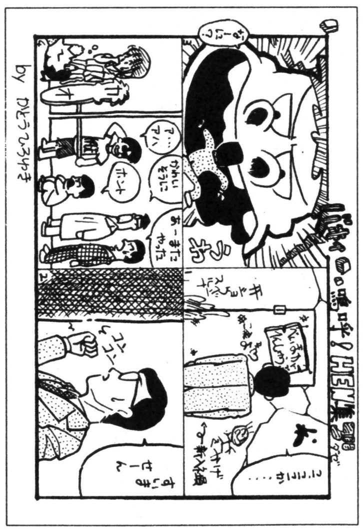
```
10 CONSOLE C40,S0,24,N:GRAPH I1,C,O1:TEMPO6:DEF KEY(4)=POKE$952,166↵
20 CURSOR 12,12:PRINT"Just a moment!!"
30 POKE$952,0:GOSUB 1180
40 X1=100:Y1=50:DI=0:M=94:N=130
50 GOSUB 950:CONSOLE R
60 PRINTCHR$(6)
70 CURSOR 25,24:PRINT"→Wind[        ]";
80 LINE 0,104,8,96,8,8,0,0,8,8,312,8,320,0
90 LINE10,89,319,89
100 FORI=1TO60:A=RND(1):Y=RND(1)*15+ 89:X=RND(1)*310+10:LINE X,Y,X+1,Y:NEXT I
110 FORI=1TO45:A=RND(1):Y=RND(1)*37+101:X=RND(1)*310+10:LINE X,Y,X+3,Y:NEXT I
120 FORI=1TO30:A=RND(1):Y=RND(1)*43+138:X=RND(1)*310+10:LINE X,Y,X+7,Y:NEXT I
130 FORI=246 TO 150 STEP-8
140 POSITION I,57:PATTERN-16,O1$
150 POSITION I,73:PATTERN-16,O2$
160 MUSIC CHR$(67+I-INT(I/5)*5)+"1R0"
170 NEXT I:MUSIC"D1C1R9"
180 POSITION66,112:PATTERN-16,Y1$
190 POSITION66,128:PATTERN-16,Y2$
200 POSITION66,144:PATTERN-16,Y3$
210 POSITION66,160:PATTERN-16,Y4$
220 CURSOR 16,5:PRINT"■S■■H■R■■"
230 MUSIC"F2FEFDDFFEFDDDF+C3"
240 CURSOR 16,5:PRINT"                 "
250 REM
260 REM GAME START
270 REM
280 CURSOR 31,24:PRINTDI;"  ";
290 POSITION 0,Y1:PATTERN-8,F1$
300 POSITION X1,0:PATTERN-8,F2$
310 GET A$
320 IF A$=" " THEN 430
330 X1=X1-(A$="6")+(A$="4")
340 Y1=Y1-(A$="2")+(A$="8")
350 IF(X1>104)+(X1<8)THENX1=X1+(X1=305)-(X1=7)
360 IF(Y1 >88)+(Y1<8)THENY1=Y1+(Y1= 89)-(Y1=7)
370 DI=DI+INT(RND(1)*5)/2-1
380 IF(DI>10)+(DI<-10)THENDI=DI+(DI>10)-(DI<-10)
390 GOTO 280
400 REM
410 REM  ヒイフットソ゛ イッタリクル。
420 REM
430 H1=(160-(X1+4)-DI*2)/11:H2=(64-(Y1+4))/11
440 FORI=1TO11
450 LINE M,N,M+(12-I)-H1,N-(12-I)-H2
460 M=M+(12-I)-H1:N=N-(12-I)-H2
470 MUSIC"+B0":NEXTI:MUSIC"+G1"
480 GRAPH C:PRINT "◉"
490 CURSOR14,8 :PRINT "■■■■■■■■■■■■■■"
500 CURSOR14,9 :PRINT "■■■■■■■■■■■■■■"
510 CURSOR19,7 :PRINT "■■■■■■■■■■■"
520 CURSOR19,11:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■"
530 IF (ABS(M-160)+ABS(N-64))>10 THEN 830
540 CURSOR M-140,N-52:PRINT "X"
550 IF (ABS(M-160)+ABS(N-64))>4 THEN 830
560 MUSIC "-C2-C0R3-C2-C0R3"
570 CURSOR 17,20:PRINT "アターリー !!"
580 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT "◉"
590 CURSOR 0,20:PRINTSTRING$("‾",40)
600 D=160:C=2:L=1:FOR I=112 TO 152 STEP 2
610 POSITION D+C,I:PATTERN-8,O3$
620 MUSIC"+"+CHR$(66+INT(RND(1)*5))
630 POSITION D+C,I:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),16)
640 D=D+C:L=L+1:IF L=9 THEN L=1:C=-C
650 NEXT:PRINT "◉":CURSOR 0,12
660 PRINT"      D/
670 PRINT"───\/▓ \D
680 PRINT"     \ > ▓\     ワー!              O\O\O\O
690 PRINT" |    ──\>>                        /▓\▓\▓\▓\
700 PRINT"   \   \ \                      <─────────
710 PRINT"  |   ^    \~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
720 PRINT"     ,   ,   \
730 FORI=1TO10
740 CURSOR RND(1)*30+6,RND(1)*12:PRINT "ウォー!!":MUSIC"-C3R0"
750 CURSOR RND(1)*30+6,RND(1)*12:PRINT " ワー!!":MUSIC"-B3R0"
760 NEXT
770 CURSOR15,6:PRINT"ドヨメキッ!!"
780 MUSIC"D1DEEFFDDCEF+CBABAGAGFGFEFEDEDC-BC"
790 CURSOR 0,22:PRINT"オメデトウ";:GOTO 930
800 REM
810 REM ハズレ → コミ キリオリ シガイセヨ。
820 REM
830 CURSOR17,20:PRINT"ハズレー !!"
840 FORI=1TO3000:NEXT
850 PRINTCHR$(6);
860 CURSOR 10,5:PRINT "オマエハ ヨクモ ハズシテクレタナ"
870 CURSOR 10,7:PRINT "ソンナニ ナサケナイモノニハ セップク
880 CURSOR 10,9:PRINT "ヲ ワタシツケル。
890 CURSOR 10,11:PRINT"ホンライナラ BOOT ヲ オコナ
900 CURSOR 10,13:PRINT"ウツモリデアルガ ヤメテオコウ。
910 MUSIC"+D2+CBGDC-B-F-D-C5-D-#C-C"
920 CURSOR 1,20:PRINT"From ホウガン ヨシツネ"
930 POKE$952,166:CONSOLE N:END
940 END
950 CURSOR 2,2:PRINT" ┬┐┌┐    / ─┬─       |
960 CURSOR 2,3:PRINT" ├┤| |      ┌┴┐       ├──
970 CURSOR 2,4:PRINT" ├┤| ┤    / ├─┤       └─┐      ────
980 CURSOR 2,5:PRINT" | |┼ |      ├─┤    ───┼─
990 CURSOR 2,6:PRINT"  ┘|└┘    / ┴┬┴         ┘          ゲーム
1000 PRINT"                              ████
1010 PRINT"     ┌┬┬┬┐                ██    ██
1020 PRINT"     |▓|▓|▓|▓| デ          █   ███   █
1030 PRINT"     └┴┴┴┘               █    ███    █
1040 PRINT"                         █    ███    █
1050 PRINT"  ネライヲ サダメテ         █   ▓▓▓   █
1060 PRINT"                           █ ▓▓▓▓▓ █
1070 PRINT"  ▓ ヲ イルベシ。             ▓▓▓▓▓▓▓
1080 PRINT"                              ▓▓▓▓▓
1090 PRINT"  ナホ フウソク 1m デ 2ドット       ▓▓▓
1100 PRINT"                                ▓
1110 PRINT"  ソレル。カザムキノ キジュン ハ       █
1120 PRINT"                                █
1130 PRINT"  ミギムキナリ。                    █
1140 MUSIC"D4CD3GFEDBABBB+C+C+CAAAFFFEEEDDDCCC"
1150 PRINT"         PUSH ANY KEY";
1160 GETA$:IF A$="" THEN 1160
1170 RETURN
1180 REM rrrrr data ┐┐┐┐┐
1190 FORI=1TO128:READY:O1$=O1$+CHR$(Y):NEXT I
1200 FORI=1TO128:READY:O2$=O2$+CHR$(Y):NEXT I:O2$=O2$+STRING$(CHR$(0),16)
1210 RESTORE 1400
1220 FORI=1TO 64:READY:Y1$=Y1$+CHR$(Y):NEXT I
1230 FORI=1TO 64:READY:Y2$=Y2$+CHR$(Y):NEXT I
1240 FORI=1TO 64:READY:Y3$=Y3$+CHR$(Y):NEXT I
1250 FORI=1TO 64:READY:Y4$=Y4$+CHR$(Y):NEXT I
1260 FORI=1TO8:READY:F1$=F1$+CHR$(Y):NEXT I
1270 FORI=1TO8:READY:F2$=F2$+CHR$(Y):NEXT I
1280 FORI=1TO16:READY:O3$=O3$+CHR$(Y):NEXT I
1290 RETURN
1300 REM DATA of " フネ "," ニョウボウ "," オウギ ""
1310 DATA   0,  3,  4,  8,  8,  4,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,248,
6,113,112,112,  1,114,252,248,112, 32, 32, 32, 32, 32, 32
1320 DATA   0,  0,  1,131,130,  2,  1,  1,  0,  3,  4,  4,  4,  8,  8, 16,  0,
0,224,240, 56, 56, 28, 28,158,234,169,168,168,168,168,172
1330 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128,128,128, 64, 64,  0,
0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1340 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1350 DATA   0,  0,  0,  0,  0, 48, 24, 12,  7,  3,  1,  0,  0,  0,  0,  0, 32,
32, 32, 32, 32, 32, 32, 32,255,170,128,224, 56, 14,  3,  0
1360 DATA  32, 49, 63, 31, 14, 20, 20, 36,255,170,  0,  0,  0,  0,  0,192,175,1
67,187, 41, 73,132,148,146,255,170,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1370 DATA  64,192,224,224, 15,130,130, 66,255,170,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  0,255, 16, 16, 16,255,170,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1380 DATA   0,  0,  0,  0,255, 66, 66, 66,255,170,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  0,192,  0, 15,243, 83,  3,  3,  3,  3, 14, 48,  0
1390 REM   DATA of "ヨイチ"
1400 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1410 DATA   0,  0, 32, 16,  8, 12, 10, 10, 10, 10, 18, 18, 17, 17, 17, 17,  0,
0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1420 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  4,  6, 15, 31, 31, 31, 47, 64,127, 63,127, 39, 40
1430 DATA  17, 33, 33,161,161, 33,167,185,163, 69,201,209, 97, 67,195,197,  0,
0,  8, 16, 32, 64,128,168, 84, 66,130,129, 17, 41, 38, 64
1440 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  2,  2,  4,  4,  4, 33,
39, 25, 16, 32, 63, 33, 33, 65,255,  0,  0,  1, 33, 33, 33
1450 DATA  69, 73,170,178,162,226, 34, 21, 53, 85,148, 84, 88, 80, 73,177, 64,
64, 64, 64,128,128,128,  0,  0,  0,128,128,128,128,  0,  0
1460 DATA   4,  2,  2,  2,  1,  1,  1,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 97,1
13,114,114,116, 84, 84, 84,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1470 DATA 241,170,170,170,170,170,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1480 REM    DATA of "Direction."
1490 DATA   0,  0,192,240,252,240,192,  0
1500 DATA  62, 62, 28, 28,  8,  8,  0,  0
1510 REM    DATA of "OUGI..part 2"
1520 DATA  15, 63,127,127, 31,  7,  1,  0,224,248,222,222,240,192,  0,  0
```

評…ヒクヒク，それはあんまりダ〜〜！（影）



by BUK

評…こりゃまた失礼！（影）



by かとうひろゆき

★ベーマガバッチくれ!!→ベーマガバッチィくれ→ベーマガバッチィくせ〜!!みんな鼻つまめ!!（栃木市・長 忠義15才）……【影：「くせ〜」とは何ごとだ！編：だれだ，そこでベーマガバッチかいでいるのは!?】

MZ-2000/2200(1Z001)用

HIROPON



上口　幸夫

内　容

ヒロポンを移動させ,「ここだ!!」と思うところに穴をあけ（スペース・キー）宝物を四つ掘りあててください。ときどき，穴の中から，リブルラブル© namcoでおなじみのマシュリン© namco，ホブリン© namco，それからヒロポンが出てきます。

マシュリン，ホブリンはそれぞれスコアが2倍，3倍になり，ヒロポンはヒロポン＋1です。

宝物を四つ取って元の場所へもどると，1面クリアです。掘った穴の上は進めません。しかし，ポムパムは通ることができます。

宝物の出た所には壁ができます。ちなみにGKEYは自爆用ですので，むやみに押さないでください。それから，ポムパムが最初にヒロポンのいた部屋!?に入ると，左右のどちらかにワープします。

CHECKER FLAG

編：キャラクタがこっていますね。

Dr.D：それだけでなく，ゲームそのものもワザにこっていて，なかなかいいぞ。しかし，バックが少しさびしいな。レンガ以外に，なにか描いたほうがいいと思うんだが。

《第1表》プログラムのしくみ

10～　70行	初期設定
80～　230行	ヒロポン移動
240～　280行	ポムパム移動
1000～ 1050行	ポムパムのワープ
2000～ 2030行	ポムパムにつかまったときの処理
5000～ 5080行	穴を掘った時の処理
6000～ 6170行	GAME　OVERの処理
10000～10170行	BONUS　GAMEの処理
20000～20260行	データの読みこみ，タイトル&デモ
50000～50200行	各種データ

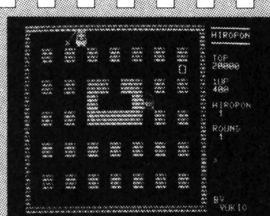
その他

このゲームには，必勝法があります。たとえば,「つっかえ壁」,「陰険ワープ」などです。これらは，ゲームをやっていればわかると思います。

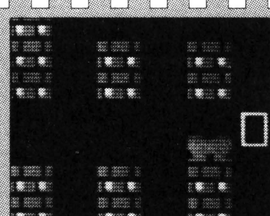
最後に1面クリアごとにボーナス・ゲームがあり，ヒロポンがすべて死んだ後には，ラスト・チャンス・ゲームがあります。



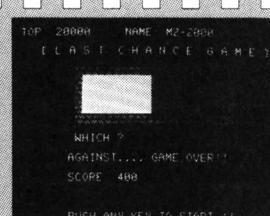
《写真1》 タイトル画面。四つの宝物を掘りあてよう!



《写真2》 まずは一つ目の宝物が見つかったぞ! ここには壁ができます



《写真3》 ポムパムにつかまってしまいました



《写真4》 ラストチャンス! ヒロポンをあてるともう一度ゲームができます

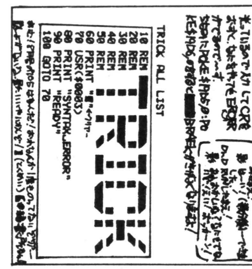
```
10 CONSOLEC40,N,S0,24,GN:GRAPHI1,C,O1:HI=20000:TEMPO 7:NA$="MZ-2000":MA=3:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166"
20 DIM A$(3),B$(5),C$(2),D$(2),AL$(2),MA$(2),P(4),O(4),BA$(4):D$(1)="."
25 GOSUB20000
30 P(1)=33:O(1)=16:P(2)=36:O(2)=16:P(3)=33:O(3)=19:P(4)=36:O(4)=19
40 RO=1:K=1:U=1
50 FOR I=0 TO 31:POSITIONI*8,0:PATTERN-8,C$(1):POSITIONI*8,184:PATTERN-8,C$(1):CURSORI,0:PRINT".":CURSORI,23:PRINT".":NEXT I
51 FOR I=0 TO 23:POSITIONO,I*8:PATTERN-8,C$(1):POSITION248,I*8:PATTERN-8,C$(1):CURSORO,I:PRINT".":CURSOR31,I:PRINT".":NEXT I
52 FOR I=3 TO 19 STEP 4:FOR J=3 TO 27 STEP 4:POSITIONJ*8,I*8:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSORJ,I:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"..":NEXTJ,I
53 POSITION120, 56:PATTERN-16,C$(2)+C$(2)+C$(2)+C$(2):CURSOR15,7:PRINT"   "+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"  "
54 POSITION136, 56:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSOR17,7:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+".."
55 POSITION 88, 56:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSOR13,7:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+".."
56 FOR I=88 TO 152 STEP 16:POSITIONI,88:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSORI/8,11:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"..":NEXT I
57 POSITION 88, 72:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSOR11,9:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+".."
58 POSITION152, 72:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSOR19,9:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+".."
60 CURSOR33,0:PRINT"———————":CURSOR33,1:PRINT"HIROPON":CURSOR33,2:PRINT"———————":CURSOR33,22:PRINT"BY":CURSOR34,23:PRINT"YUKIO"
70 CURSOR33,4:PRINT"TOP";TAB(72);HI:CURSOR33,7:PRINT"1UP";TAB(72);SC:CURSOR33,10:PRINT"HIROPON";TAB(73);MA:CURSOR33,13:PRINT"ROUND";TAB(73);RO
80 A=15:B=9:X=15:Y=21:LE=5:R=1:MN=1:T=1:TA=200
90 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MA$(1):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,AL$(1)
100 TEMPO 4:MUSIC"A2AAOAFFA+C1G2GGOGEG+C1F2FFOFD1GOFEEFGAB+CRG+CRR":TEMPO 7
110 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MA$(2)
120 GET KEY$:IF KEY$=" " THEN MUSIC"-D1":GOTO5000
130 IF KEY$="4" THEN A=A-2:M=-2:N= 0:IF A<2 THEN A=1:M=-1
140 IF (CHARACTER$(A,B)="┌")+(CHARACTER$(A,B)=".") THEN A=A+2
150 IF KEY$="6" THEN A=A+2:M= 2:N= 0:IF CHARACTER$(A,B)="." THEN A=A-2
160 IF CHARACTER$(A,B)="┌" THEN A=A-2
170 IF KEY$="8" THEN B=B-2:M= 0:N=-2:IF B<2 THEN B=1:N=-1
180 IF (CHARACTER$(A,B)="┌")+(CHARACTER$(A,B)=".") THEN B=B+2
190 IF KEY$="2" THEN B=B+2:M= 0:N= 2:IF CHARACTER$(A,B)="." THEN B=B-2
200 IF CHARACTER$(A,B)="┌" THEN B=B-2
205 IF KEY$="G" THEN POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MN$:MUSIC"-C4R":POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,BA$(4):MUSIC"-D4R":GOTO2000
210 IF (A=X)*(B=Y) THEN 2000
220 IF (A=15)*(B=9)*(T=5) THEN 10000
230 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MA$(1)
240 V=X:W=Y:X1=2*((A<X)-(A>X))*INT(RND(1)*(1/R+1)):Y1=0
250 Y1=2*((B<Y)-(B>Y))*INT(RND(1)*(1/R+1))
260 X=X+X1:Y=Y+Y1:IF CHARACTER$(X,Y)="." THEN X=V:Y=W
265 IF (X=13)*(Y=9) THEN 1000
266 IF (X=17)*(Y=9) THEN 1000
270 POSITIONV*8,W*8:PATTERN-16,AL$(2):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,AL$(1)
280 GOTO110
1000 POSITIONV*8,W*8:PATTERN-16,AL$(2)
1010 FOR I=4 TO 1 STEP-1:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,BA$(I):MUSIC MID$("+CO+DO+EO+FO",I*3-2,3):NEXT I:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,AL$(2)
1020 X2=9:IF X=17 THEN X2=21
1030 X=X2:Y=9
1040 FOR I=1 TO 4        :POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,BA$(I):MUSIC MID$("+CO+DO+EO+FO",I*3-2,3):NEXT I
1050 GOTO270
2000 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MA$(1)
2005 FOR I=0 TO 15:BLINEA*8,(B*8)+I,(A*8)+15,(B*8)+I:MUSIC"-C1":NEXT I
2010 MUSIC"-D4R1-D3-DOR-DR-D5-F4-EOR-E4-DOR-D4-#C1-D7RO"
2015 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,AL$(2)
2020 MA=MA-1:CURSOR33,11:PRINT MA:IF MA=0 THEN 6000
2030 FOR I=0 TO 40:BLINE256,128+I,305,128+I:NEXT:GOTO80
5000 MUSIC"-C1":POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,MA$(1):IF (CHARACTER$(A+M,B+N)=".")+(CHARACTER$(A+M,B+N)="┌")+(CHARACTER$(A+M,B+N)=CHR$(31)) THEN130
5005 IF T=5 THEN 5020
5010 IFINT(RND(1)*LE)=1THENPOSITION(A+M)*8,(B+N)*8:PATTERN-16,B$(T):TA=TA+TA:SC=SC+TA:CURSOR32,8:PRINTSC:POSITIONP(T)*8,O(T)*8:PATTERN-16,B$(T):T=T+1:GOTO5080
5020 IF INT(RND(1)*100)=1THENV=INT(RND(1)*2)+1:POSITION(A+M)*8,(B+N)*8:PATTERN-16,A$(V):SC=SC*(V+1):CURSOR32,8:PRINTSC:MUSIC"+CO-COCO+CO-CO+CO":GOTO5060
5030 IF INT(RND(1)*100)=1 THEN POSITION(A+M)*8,(B+N)*8:PATTERN-16,MA$(1):MA=MA+1:CURSOR33,11:PRINT MA:MUSIC"C2R3CORCRC6#C2RCR#CRCR3CORCRC6":GOTO5060
5040 CURSORA+M,B+N:PRINT"┌ "+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"└┘"
5050 GOTO130
5060 POSITION(A+M)*8,(B+N)*8:PATTERN-16,C$(1)+C$(1)+C$(1)+C$(1):CURSORA+M,B+N:PRINT".."+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+".."
5070 GOTO130
5080 MUSIC"COARR9":GOTO5060
6000 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:PRINT CHR$(6):GRAPHC:CURSORO,1:PRINT"TOP:";HI;"   NAME: ";NA$:CURSOR3,3:PRINT"[ L A S T   C H A N C E   G A M E ]
6001 FOR I= 8 TO 30:POSITIONI*8, 40:PATTERN-8,C$(1):POSITIONI*8, 80:PATTERN-8,C$(1):NEXT I
6002 FOR I= 5 TO 10:POSITION 64,I*8:PATTERN-8,C$(1):POSITION152,I*8:PATTERN-8,C$(1):POSITION240,I*8:PATTERN-8,C$(1):NEXT I
6003 FOR I= 6 TO  9:CURSOR9,I:PRINT STRING$(CHR$(30),10);"  ";STRING$(CHR$(30),10):NEXT I
6004 TEMPO 7:MUSIC"+G3+F+E+D+C+G+F+E+D+C+F6+C4R4+C4R9"
6010 AT=1:IF INT(RND(1)*2)=1 THEN AT=2
6030 POSITION104,56:PATTERN-16,AL$(1):POSITION192,56:PATTERN-16,AL$(1)
6040 IF AT=1 THEN POSITION104,56:PATTERN-16,MA$(1)
6050 IF AT=2 THEN POSITION192,56:PATTERN-16,MA$(1)
6060 CURSOR8,12:PRINT"WHICH ? ":GETBN:IF (BN=1)+(BN=2) THEN 6080
6070 GOTO6060
6080 PO=0:IF BN=2 THEN PO=11
6090 FOR I= 6 TO  9:CURSOR9+PO,I:PRINT STRING$(" ",10):NEXT I
6100 IF BN=AT THEN CURSOR3,14:PRINT"CONBRATULATIONS!! BONUS 1 PIROPON!!":TEMPO 4:MUSIC"+E1+CO+D+E1+CO+D+E+D+E+F+G3+F1+D+D+EO+F+E+D+C3"
6110 IF BN=AT THEN MA=1:PRINT CHR$(6):GRAPHC:GOTO50
6120 CURSOR7,14:PRINT"AGAINST.... GAME OVER!!":MUSIC"-D4R1-D3-DOR-DR-D5-F4-EOR-E4-DOR-D4-#C1-D7RO"
6125 CURSOR7,16:PRINT"SCORE ";SC
6130 IF SC<HI THEN 6150
6140 POKE$952,166:HI=SC:CURSOR7,18:INPUT"NAME ? ";NA$:NA$=LEFT$(NA$,10):POKE$952,0
6150 CURSOR7,20:PRINT"PUSH ANY KEY TO START !!":MUSIC"C3EGECRBR+C8"
6160 GET K$:IF K$="" THEN 6160
6170 PRINT CHR$(6):GRAPHC:MA=3:SC=0:GOTO30
10000 POSITION A*8,B*8:PATTERN-16,MA$(1)
10010 TEMPO 4:MUSIC"COCEGEC-BRAGRR-B-BDFD-BCRAGRRCCEGEC-BRAGRR-B-BDFD-BCRG+CRR":TEMPO 7:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
10020 PRINT CHR$(6):GRAPHC:CURSOR1,0:PRINT"TOP:";HI;"      NAME: ";NA$:CURSOR8,2:PRINT"[ B O N U S   G A M E ]"
10030 TEMPO 6:MUSIC"C2R3CORCRC6#C2RCR#CRCR3CORCRC6":TEMPO 7:CURSOR12,4:PRINT"[01]";SPACE$(7);"[02]"
10040 FOR I= 8 TO 30:POSITIONI*8, 40:PATTERN-8,C$(1):POSITIONI*8, 80:PATTERN-8,C$(1):NEXT I
10050 FOR I= 5 TO 10:POSITION 64,I*8:PATTERN-8,C$(1):POSITION152,I*8:PATTERN-8,C$(1):POSITION240,I*8:PATTERN-8,C$(1):NEXT I
10060 FOR I= 6 TO  9:CURSOR9,I:PRINT STRING$(CHR$(30),10);"  ";STRING$(CHR$(30),10):NEXT I
10070 AT=1:IF INT(RND(1)*2)=1 THEN AT=2
10080 BO=INT(RND(1)*4)+1
10090 POSITION104,56:PATTERN-16,AL$(1):POSITION192,56:PATTERN-16,AL$(1)
10100 IF AT=1 THEN POSITION104,56:PATTERN-16,B$(BO)
10110 IF AT=2 THEN POSITION192,56:PATTERN-16,B$(BO)
10120 CURSOR8,12:PRINT"WHICH ? ":GETBN:IF (BN=1)+(BN=2) THEN 10125
10121 GOTO10120
10125 PO=0:IF BN=2 THEN PO=11
10130 FOR I= 6 TO  9:CURSOR9+PO,I:PRINT STRING$(" ",10):NEXT I
10140 IF BN=AT THEN SC=SC+1000*BO*2:CURSOR5,14:PRINT"CONBRATULATIONS!! BONUS";1
```

★ベーマガには終わりがあるか？ぼくはここに宣告する。「ベーマガは永遠に不めつです。ありゃーとやんしたー」。（広島市・林　英範12才）……【編集長：本当にありがとう。うれしいなあ！これからも応援してネ！】

```
000*RO*2;"PTS.":TEMPO 4:MUSIC"+E1+C0+D+E1+C0+D+E+D+E+F+G3+F1+D+D+D+E0+F+E+D+C3"
 10145 IF BN=AT THEN 10160
 10150 CURSOR5,14:PRINT"AGAINST.... BUT BONUS 1000PTS.":SC=SC+1000:MUSIC"-D4R1-D
3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
 10160 POKE$952,0:T=1:TA=200:RO=RO+1
 10170 FOR I=1 TO 1500:NEXT:PRINT CHR$(6):GRAPHC:TEMPO 7:GOTO40
 20000 RESTORE50000
 20010 FOR I= 1 TO  3:FOR J=1 TO 32:READ A:A$(I) =A$(I) +CHR$(A):NEXT J,I
 20020 FOR I= 1 TO  5:FOR J=1 TO 32:READ A:B$(I) =B$(I) +CHR$(A):NEXT J,I
 20030 FOR I= 1 TO  2:FOR J=1 TO 32:READ A:AL$(I)=AL$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
 20040 FOR I= 1 TO  2:FOR J=1 TO 32:READ A:MA$(I)=MA$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
 20050 FOR J= 1 TO 32:                 READ A:MN$   =MN$   +CHR$(A):NEXT J
 20055 FOR I= 1 TO  2:FOR J=1 TO  8:READ A:C$(I) =C$(I) +CHR$(A):NEXT J,I
 20056 FOR I= 1 TO  4:FOR J=1 TO 32:READ A:BA$(I)=BA$(I)+CHR$(A):NEXT J,I
 20060 RESTORE50250
 20070 FOR I=0 TO 4:READ M$:FOR J=0 TO 31:CL=VAL(MID$(M$,J+1,1)):IF CL=1 THEN PO
SITION J*8+24,I*8:PATTERN-8,C$(1)
 20080 NEXT J,I
 20090 POSITION16, 56:PATTERN-16,MA$(1):CURSOR5, 8:PRINT"..... HIROPON"
 20100 POSITION16, 80:PATTERN-16,AL$(1):CURSOR5,11:PRINT"..... POM PAM"
 20110 POSITION16,104:PATTERN-16, B$(1)+B$(2)
 20120 POSITION16,120:PATTERN-16, B$(3)+B$(4):CURSOR6,16:PRINT".... TREASURE"
 20130 CURSOR18, 7:PRINT" [ K E Y ]
 20140 CURSOR18, 8:PRINT" ┌─┬─┬─┐ ┌──────────┐
 20150 CURSOR18, 9:PRINT" │7│■│9│ │SPACE BER│
 20160 CURSOR18,10:PRINT" ├─┼─┼─┤ └──────────┘
 20170 CURSOR18,11:PRINT" │■│5│■│  ↑ DIG A HOLE
 20180 CURSOR18,12:PRINT" ├─┼─┼─┤  ← MOVE
 20190 CURSOR18,13:PRINT" │1│■│3│
 20200 CURSOR18,14:PRINT" └─┴─┴─┘
 20210 POSITION16,144:PATTERN-16, A$(1)+A$(2):CURSOR6,19:PRINT".... BONUS BROTHE
RS
 20220 TI$="000000":TEMPO 4:MUSIC"C0F0F0F1F0F3R0GA1A0A1A0A3R1+C2+C1+D0+C1A0F1G0A
1A0G1G0F3R0":TEMPO 7
 20230 CURSOR12,22:PRINT"PUSH RETURN KEY!!"
 20240 GET K$:IF K$=CHR$(13) THEN GRAPHC:PRINT CHR$(6):RETURN
 20250 IF TI$="000020" THEN CURSOR12,22:PRINT"                    ":GOTO20220
 20260 GOTO20240
 25000 END
 50000 DATA   0,  0,  1,  3,  6, 14, 15, 28, 24,  9,  7,  3,  3,  1,  0,  0
 50010 DATA   0,  0,192,224,176,176,248, 24,200,176,192,128,192,128,  0,  0
 50020 DATA   0,  0,  0,  1,  7, 15, 15, 16, 20, 37, 33, 60,127,255,127, 29
 50030 DATA   0,  0,  0,192,240,252,255,126,120, 56, 56,124,254,252,252,216
 50040 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50050 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50060 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  1, 50, 37,122, 28, 45,119,100,128
 50070 DATA   3,  5, 10, 20, 40, 80,160, 64,128,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50080 DATA   0,  1, 67, 33, 33, 33, 51, 55, 63, 31, 31, 15,  3,  7, 15,  0
 50090 DATA   0,128,204,146,226,130,194,230,236,236,232,240,224,240,248,  0
 50100 DATA   0,  3, 12, 18, 20, 32, 33, 35, 17, 30, 12, 12, 12,  6,  7,  3
 50110 DATA   0,128, 64, 64,224, 96,224,240, 56, 28, 12, 12, 12,  8, 24,240
 50120 DATA   1,  2,  4,  8, 17, 27, 23, 20, 21, 23, 19, 29, 14,  7,  3,  1
 50130 DATA128,192,224,240,168,216,232,232,232,232,216,136, 16, 32, 64,128
 50140 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50150 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50160 DATA   3, 12, 16, 32, 64, 88,134,130,152,175,170,154, 79, 96,216,231
 50170 DATA192, 48,  8,  4,  2, 26, 97, 65, 25,245, 85, 89,242,  6, 27,231
 50180 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50190 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50200 DATA  29, 63, 97, 95, 93, 95, 97,127,195,252,255,255,255,127, 62,254
 50210 DATA184,252,134,250,186,250,134,254,195, 63,255,255,255,254,124,127
 50220 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50230 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50231 DATA255,255,191,171,191,175,139,250,251,250,250,255,255,255,255,255
 50232 DATA255,255,255,255,255,255, 87, 63,125, 59,119,251,253,255,255,255
 50240 DATA   0,247,247,247,  0,223,223,223,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50241 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  1,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50242 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,128,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
 50243 DATA   0,  0,  0,  3, 15, 10, 20, 16, 26,  5, 15,  3,  0,  0,  0,  0
 50244 DATA   0,  0,  0,128,224,224, 48, 48,144, 96,224,128,  0,  0,  0,  0
 50245 DATA   0,  7, 31, 56, 56,116, 99, 96,112,106, 48, 56, 31,  7,  0,  0
 50246 DATA   0,192,176,120, 24, 44, 76, 20,132, 28, 72,184,112,192,  0,  0
 50247 DATA128,103, 59,116, 56,102, 64,202, 80,104, 62,183, 92,103, 32, 28
 50248 DATA   3,206,188, 25, 88, 54, 12, 77,148, 20,110, 89,182,231,238,114
 50250 DATA10010101111011110111101111010001
 50260 DATA10010101001010010100101001011001
 50270 DATA11110101111010010111101001010101
 50280 DATA10010101010010010100001001010011
 50290 DATA10010101001011110100001111010001
 50300 REM ﾔｯﾀｰ ｶﾝｾｲｼﾀｿﾞｰ!!             1984/05/12  PM 08:27:18
 50310 REM ﾔｯﾀｰ Bug ｦ ｾﾞﾝﾌﾞﾄｯﾀｿﾞｰ !?  1984/05/15  PM 08:08:44
```

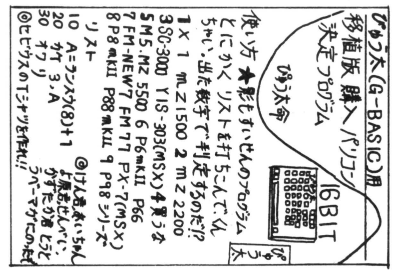
UF 普及コーナー

by あいうえ稲さん



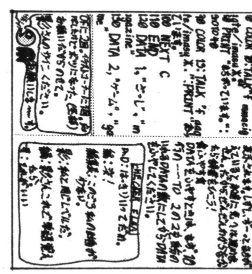
評…CHECKERに注目!!(影)

by ぴゅう太命



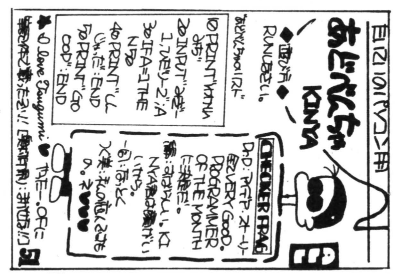
評…さて、次号が楽しみです(編集長)

by ひよこ



評…UFPって楽しいでしょ!(編)

by KINYA



評…ほんとに動くのかな?(Dr.D)

★影さん、去年貸した350円返してよ!!それでベーマガ買うんだから!!(愛知県田中町・青木茂夫11才)……【影:えっ!350円?♪ア〜〜わたーしーのこーいは〜〜みなーみの〜〜♪編:ギャー!歌で返そうたってだめだよ。】

MOON FEATHER

秋根　昌秋



ストーリー

21世紀初め，このころにはすでに多くの国々が月に進出を始めていた。永住可能な居住区もだんだん増え，特に大国となると軍事基地までも造っていた。

ところがある日，ある月面無人ミサイル基地のコンピュータが狂い，自動防御システムが働いて戦闘体制に入ってしまった。このため周囲の居住区が危険にさらされ，基地には近づけなくなった。

そこで戦闘機ムーン・フェザーの超低空飛行による爆撃で基地を破壊することになった。

遊びかた

ムーン・フェザーは[4]と[6]で左右(ただし画面上ではムーン・フェザーは動きません)。[8]と[2]で上昇と下降をします。うまく操縦して，スクロールしてくる地上建造物を破壊してください。

●ミサイル・ポッド〝✳〞

高空飛行で上を飛びこえると，自動的に破壊できます。ただし，低空飛行ではぶつかります。

●レーダー・ボード〝#〞

低空飛行でくぐり抜けてください。ただし〝■〞の部分は，高低どちらでもぶつかります。

●コントロール・センター

〝#〞の部分を，高空飛行で破壊してください。ただし，他の部分はぶつかります。なお，3回ぶつかると，ゲーム・オーバーです。

スクロールについて

このゲームのスクロールは，普通の逆スクロールを強制的に方向を変えたものです。これによって，ムーン・フェザーの左右を表わしています。そのため，ムーン・フェザーをいちいち表示しなくてすみ，ゲームがいくぶん速くなっています。

★参　考

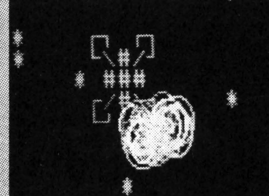
ベーマガ83年10月号「ATTACKER」
84年1月号「OLFAS」



《写真1》 タイトル画面。さあ，いざ出陣!!



《写真2》 高空飛行で建造物を破壊しろ!



《写真3》 おっと! ぶつかってしまった



《写真4》 3回ぶつかるとゲーム・オーバーです

★デパートのエスカレータで「ベルトにおつかまりください」といわれて，ズボンのベルトをつかんだのはぼくだけだろうか。(茨城県筑波郡・久松一彦15才)……【編：「下へ参ります」と言われて上へ行け!と言った影さん。】

MOON FEATHERのプログラム・リスト

```
 10 HS=0:GOSUB 400
 20 T=1:S=0:R=1
 30 REM *****MAKE SCREEN*****
 40 C=0:FH=0:COLOR@,07:GRAPHC7:CCOLOR1,0:PRINTCHR$(6);TAB(3);"Score :";S;TAB(20)
;"Hi-score :";HS:PRINTTAB(15);"Attack";R;TAB(30);"Try :";T
 50 GOSUB 70:GOTO 80
 60 REM ############MAIN##############
 70 CURSOR18,20:FORI=0TO2:OUT@$F7,I+1:USR($AF80,F$(FH,I)):NEXT:RETURN
 80 GETG:POKE53002,231-(G=4)+(G=6)
 90 IF (G=8)*(FH=1) THENFH=0:GOSUB 70:COLOR@
 100 IF (G=2)*(FH=0) THENFH=1:GOSUB 70:CCOLOR@
 110 USR($CF00):CH$=CHARACTER$(19,20):IF CH$=CHR$(0) THEN 160
 120 IF (CH$="*")*(FH=0) THENMUSIC"-C0-D":CCOLOR,2:CURSOR19,20:PRINT"o":S=S+10:C
URSOR10,0:PRINTS:CCOLOR,0:GOTO 160
 130 IF((CH$="#")*(FH=1))+(CH$=" ") THEN 160
 140 IF (CH$="#")*(FH=0) THENCCOLOR6,2:MUSIC"-C0-D-C":CURSOR17,17:PRINTB2$:S=S+1
00:CURSOR10,0:PRINTS:CCOLOR1,0:GOTO 160
 150 GOTO 210
 160 C=C+1:IFC=1000THENMUSIC"+#B0+#B+#B":GOTO 340
 170 IFINT(C/50)=C/50THENCURSORRND(1)*20+10,3:PRINTB1$:GOTO 80
 180 IFRND(1)<.1THENCURSORRND(1)*39+1,3:PRINTSTRING$(CHR$(30),R);STRING$("#",R*1
0);STRING$(CHR$(30),R):GOTO 80
 190 CURSORINT(RND(1)*37)+2,2:PRINT"*":GOTO 80
 200 REM  *****CRUSH*****
 210 FORI=0TO50:COLOR RND(1)*7+1,ORND(1)*3+5
 220 CIRCLE RND(1)*24+18*8,RND(1)*16+20*8,RND(1)*10,1:MUSIC"-C0":NEXT
 230 MUSIC"R9R":IFT<>3THENT=T+1:GOTO 40
 240 PRINTCHR$(6):CURSOR10,3:PRINT"* Game Over *"
 250 CURSOR10,6:PRINT"Your score is";S
 260 IFHS<STHENHS=S:CURSOR10,9:PRINT"You get hi-score !!":GOTO 280
 270 CURSOR10,9:PRINT"Hi-score is";HS
 280 TEMPO6:MUSIC"C5C3#DD4-#A1#D3F#D5DC3DC5-#A-G7-G3-#AC5C3#DD4-#A1#D3FG5GG3F#DF
#D7":TEMPO7
 290 CURSOR10,13:PRINT"Do you play again ? [Y/N]"
 300 GETA$:IFA$="Y"THEN 20
 310 IFA$="N"THENPOKE$952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHC7:CCOLOR7,0:END
 320 GOTO 300
 330 REM *****SUCCESS******
 340 FORI=0TO24:USR($CF00):NEXT
 350 PRINTCHR$(6):CURSOR14,8:PRINT"Very good !!":CURSOR8,12:PRINT"You succeed in
 attack";R
 360 MUSIC"D5DDD2#CDD#CDF7D4D1F5DG4G1G2DGBGED7D3R9R"
 370 CURSOR14,16:PRINT"Bonus";R*1000;"!!":MUSIC"-F6-E3-D6-E3-F6-F3-G-A6-B3C6"
 380 S=S+R*1000:R=R+1:GOTO 40
 390 REM *****OPENING******
 400 CONSOLE C40,S0,24,N,GN:GRAPHC7:COLOR,07,W0:CCOLOR@7,0
 410 GOSUB 560:PRINTCHR$(6):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
 420 FORI=1TO5STEP.2:LINE[2]-140/I+140,0,-140/I+140,199:LINE[2]140/I+170,0,140/I
+170,199:NEXT:FH=0:GOSUB 70:CURSOR0,2
 430 PRINT "  ┬┬┌─┐┌─┐┌┐ ┬  ┌──┌──┌─┐┌┬┐┬ ┬┌──┌─┐  ";
 440 PRINT "  │││ ││ ││└┐│  ├─ ├─ ├─┤ │ ├─┤├─ ├┬┘  ";
 450 PRINT "  ┴ ┴└─┘└─┘┴ └┘  ┴  └──┴ ┴ ┴ ┴ ┴└──┴└─  ";
 460 PRINT "                           by Enika      ";:FORI=0TO3:PRINT:NEXT
 470 PRINT "               Rise (8)                  ";
 480 PRINT "        Left(4)      +      Right(6)     ";
 490 PRINT "               Fall  (2)                 ";:PRINT
 500 PRINT "             Fire is auto.               ";
 510 FH=0:GOSUB 70:TEMPO6:MUSIC"-A3-B5-G3-G-B-G5-B1C-A-BC3-G1-G5-B3-A-G1-ACEG4G1
A3B5G3G":TEMPO7
 520 CURSOR13,23:PRINT"Hit any key .";
 530 FORI=0TO50:GETA$:IFA$<>""THENPOKE53002,232:FORI=1TO23:USR($CF00):NEXT:RETUR
N
 540 NEXT:CCOLORRND(1)*7+1:GOTO 530
 550 REM @@@@@@@READ DATA@@@@@@@@
 560 CURSOR12,10:PRINT"Wait a moment."
 570 LIMIT$AF80:RESTORE 650:FORI=0TO130:READA:POKE44928+I,A:NEXT
 580 FORI=0TO28:READA:POKE52992+I,A:NEXT
 590 DIM F$(1,2):FORI=0TO1:FORJ=0TO1:FORK=1TO96:READA:F$(I,J)=F$(I,J)+CHR$(A):NE
XTK,J,I:F$(0,2)=F$(0,0):F$(1,2)=F$(1,0)
 600 BR$=CHR$(1)+STRING$(CHR$(4),5)
 610 B1$="┌  ┌ "+BR$+"└\#/┘"+BR$+" ### "+BR$+"┌/#\┐"+BR$+"└   └"
 620 B2$="┌  ┌ "+BR$+"└   ┘"+BR$+"     "+BR$+"┌   ┐"+BR$+"└   └":RETURN
 630 RETURN
 640 REM  put data
 650 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,189
,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 660 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 670 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 680 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 690 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 700 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 710 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 720 DATA219,232,203,247,211,232,201
 730 REM  スクロール data
 740 DATA219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,93,
19,1,39,0,175,119,237,176,201
 750 REM CHARACTER 1        PAGE 1 & 3
 760 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 770 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,224,240,248,60,14,3
 780 DATA128,192,224,240,248,252,254,127,127,63,15,3,0,128,192,224
 790 DATA1,3,7,15,31,63,127,254,254,252,240,192,0,1,3,7
 800 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,7,15,31,60,112,192
 810 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 820 REM CHARACTER 1        PAGE 2
 830 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 840 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,224,240,248,60,14,3
 850 DATA128,192,96,50,31,15,143,223,255,191,143,135,135,133,192,224
 860 DATA1,3,6,76,248,240,241,251,255,253,241,225,225,161,3,7
 870 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,7,15,31,60,112,192
 880 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 890 REM CHARACTER 2        PAGE 1 & 3
 900 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 910 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 920 DATA128,192,224,240,120,28,134,193,0,0,0,0,0,0,0,0
 930 DATA0,1,3,7,15,28,48,65,0,0,0,0,0,0,0,0
 940 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 950 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 960 REM CHARACTER 2        PAGE 2
 970 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 980 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 990 DATA128,64,48,176,248,156,150,193,0,0,0,0,0,0,0,0
 1000 DATA0,1,6,6,15,28,52,65,0,0,0,0,0,0,0,0
 1010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 1020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



★みんな，6月号のP148の影さんカッコイイと思いません？ステキだね！（福岡県北九州市・**寿し屋の秀くん13才**）……【**影**：ふふふ，そうだろう!!なんたってベーマガ1番の2枚目だもんね。**Dr.D**：相変わらず図太い男だ。】

MZ-5500用

ホワイト・ホール

埼玉県人



あそびかた

あなたはワープに失敗して，ブラック・ホールに引き込まれてしまいました。ホワイト・ホールから出てきたら，そこは宇宙空洞になっていて，外に出られません。

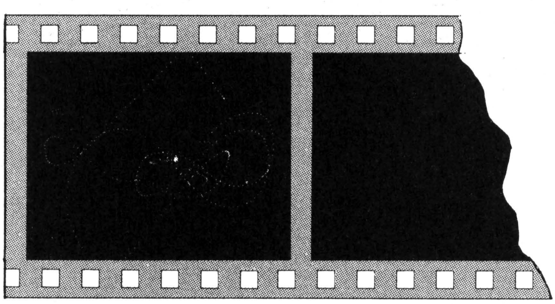
あなたはホワイト・ホールにつっ込んで，脱出するしかありません。また，まぎれ込んできたミサイルがあるので，注意してください。

キー操作は，テンキーの[2][4][6][8]です。

CHECKER FLAG

Dr.D：埼玉県人くんの話しだと，反発力は距離の２乗に反比例するのだが，それではゲームにならないから，"R^2"を"ＳＱＲ"したそうだ。

編：彼はいつも科学的なゲームを作ってきますね。この手のプログラム，もっと増えないかな！



《写真１》 はたしてキミは脱出できるかな？

ホワイト・ホールのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GH,VH:PRINT CHR$(6)
20 X=INT(RND(1)*640)
30 Y=INT(RND(1)*400)
40 CIRCLE[7]320,200,2
50 PAINT[7]320,200
60 TX=INT(RND(1)*640)
70 TY=INT(RND(1)*400)
80 GET G$:VX=VX+(G$="4")-(G$="6")
90 VY=VY+(G$="8")-(G$="2")
100 XX=X-320:YY=Y-200
110 C=ATN(ABS(YY/XX))
120 R2=XX*XX+YY*YY:IF R2<5 THEN 460
130 VX=VX+SGN(XX)*10*COS(C)/SQR(R2)
140 VY=VY+SGN(YY)*10*SIN(C)/SQR(R2)
150 IF VX>10 THEN VX=10
160 IF VX<-10 THEN VX=-10
170 IF VY<-10 THEN VY=-10
180 IF VY>10 THEN VY=10
190 X=X+VX:Y=Y+VY
200 IF X<0 THEN VX=-VX:GOTO 190
210 IF X>=640 THEN VX=-VX:GOTO 190
220 IF Y<0 THEN VY=-VY:GOTO 190
230 IF Y>=400 THEN VY=-VY:GOTO 190
240 SET[2]X,Y
250 WX=WX+(X<TX)-(X>TX)
260 WY=WY+(Y<TY)-(Y>TY)
270 XX=TX-320:YY=TY-200
280 C=ATN(ABS(YY/XX))
290 R2=XX*XX+YY*YY
300 WX=WX+SGN(XX)*10*COS(C)/SQR(R2)
310 WY=WY+SGN(YY)*10*SIN(C)/SQR(R2)
320 IF WX>10 THEN WX=10
330 IF WX<-10 THEN WX=-10
340 IF WY<-10 THEN WY=-10
350 IF WY>10 THEN WY=10
360 TX=TX+WX:TY=TY+WY
370 IF TX<0 THEN WX=-WX:GOTO 360
380 IF TX>=640 THEN WX=-WX:GOTO 360
390 IF TY<0 THEN WY=-WY:GOTO 360
400 IF TY>=400 THEN WY=-WY:GOTO 360
410 SET[5]TX,TY
420 XX=TX-X:YY=TY-Y:R2=XX*XX+YY*YY
430 IF R2>100 THEN 80
440 CIRCLE [6]TX,TY,10:PAINT[6]TX,TY
450 CURSOR 25,12:PRINT"GAME OVER !":END
460 CURSOR 25,12:PRINT"!!! WIN !!!":END
```


★ＭＺ－1500の特集をやってくれ！ このとおり頭を下げてお願いしますから。ペコッ！（岩手県紫波郡・**大桜隆弘12才**）……【**編**：ぞくぞく登場する新機種。ＭＺ－1500も今月からプログラムを紹介してます。】

PASOPIA T/5/(7)用

移植版メビウス

21316エ1



はじめに

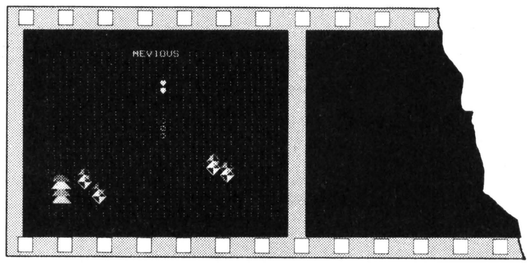
ベーマガ'83年9月号の「メビウス」を移植したものです。しかし，キャラクタに色をつけることができませんでした。

参　考

ベーマガ　'83年9月号「メビウス」

キー操作

1 2 3 5 で♡を操作して飛行します。キーを押しっぱなしにすると，動きがにぶくなるので気をつけてください。ぶつかるとゲーム・オーバーで，再プレイはリターン・キーです。



《写真1》上下スクロールのスピードが速い！

最後に

学校でパソピアをけなされているので，見返してやるぞと思い移植したつもりですが……。

移植版メビウスのプログラム・リスト

```
5 DEFINT A-Z
10 CLS :COLOR 5,0:WIDTH 36
20 GOSUB 300:X=17:Y=5:VX=20:VY=22:S=0
30 B$(1)="◢\"+CHR$(31):B$(0)="▲"
40 B$(1)=B$(1)+CHR$(29)+CHR$(29)+"\◤"
50 FOR K=0 TO 1500:LOCATE 12,0:PRINT CHR$(&HFB);"MEVIOUS";CHR$(&HFD)
60 LOCATE RND(1)*32,20
70 N=INT(RND*(1)*2):PRINT B$(N)
80  LOCATE X,Y-1:PRINT ":"
90 A$=INKEY$
100 IF A$="1" THEN IF X>0 THEN X=X-1
110 IF A$="3" THEN IF X<34 THEN X=X+1
120 IF A$="5" THEN IF Y>2 THEN Y=Y-2
130 IF A$="2" THEN Y=Y+2
140 IF SCREEN(X,Y)<>58 THEN 500
145 LOCATE X,Y:PRINT "♥"
150 VY=VY-2
160 LOCATE VX,VY+1:PRINT":"
170 VX=VX+SGN(X-VX)
180 LOCATE VX,VY:PRINT"o":SOUND 62,1
190 IF VY<5 THEN VY=22:VX=RND(1)*35
200 LOCATE 0,23:PRINT":::::::::::::::::::::::::::::::::::"
210 S=S+Y:NEXT K
300 FOR X=0 TO 34
310 FOR Y=0 TO 22
320 LOCATE X,Y:PRINT ":"
330 NEXT Y
340 NEXT X
350 RETURN
500  FOR T=0 TO 10:COLOR 0,2:SOUND 72,3:SOUND 65,2:SOUND 48,1:COLOR 5,0:NEXT
510 LOCATE 12,0:PRINT"SCORE";S*10
520  IF INKEY$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 520
```

★つぐ美さんとは編集部でかってる小鳥でしょう？エサは何ですか。うちのはフルーツをやってます。(秋田県本荘市・鎌田昌亮14才)……【つぐ美：ふるいつきたくなるような女の子ヨ!!影：少しは口をつぐみなさい！】

PASOPIA7用

PHOTO

EF-58



●STORY

森さんのGAMEを特集するため，編君は今までのカセットをロードしました。すると，突然キャラクタたちが飛び出していっちゃったんです。みんなとじこめられて，欲求不満になってたんですね。キャラクタたちがいないと，本にのせる写真がとれません。困った編君は，カメラを持ってキャラクタたちを追いかけて行きました。

CHECKER FLAG

編：森君のキャラクタが総登場ですね。アイデアもいいし！

Dr.D：写した写真のデータを，GETしないで配列変数に数値として入れたのは正解だ。しかし，170～220行はなぜ上中下バラバラにしたのかな？　キャラの上中下の途中をカーソル移動命令でつないだ方が，もっと簡単になるはずだ。森君のキャラだけでなく，リストも見習いなさい。

●PLAY

[8][2][4][6]で，上下左右にピントが動きます。移動しているキャラクタにかさなったと思ったら，SPACEでシャッターを押してください。

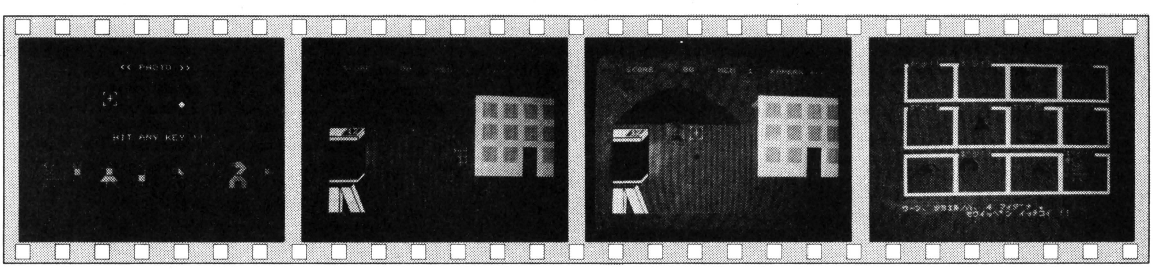
♣は影さんで，カメラに写りたい一心で追いかけてきます。もし影さんにピントが合っちゃうと，レンズが割れて，1台だめになっちゃいます。

12枚とると勝手に会社へもどりますが，一定の枚数写っていないと編集長がおこって，カメラをこわしちゃいます。まん中に写っていなくても，全身が写っていればいいんですけど，影さんが写ったりしていれば，もちろんボツです。

このとき，あの「STOP！はるみちゃん」に出てきたはるみちゃんをきれいに写すと，BONUSがもらえます。

(参考)

BASICマガジン'84年3月号「あなたはカメラマン」
BASICマガジン'83年8月号「COMMUNICATION」　今までのBASICマガジンにのっていた森巧尚さんのGAME



《写真1》森君のキャラクタが勢ぞろい　**《写真2》はるみちゃんにピントをあわせてパチ！**　**《写真3》コラコラ，じゃまな影さんですね**　**《写真4》会社にもどると，編集長のお小言が待っていた**

★なんたってプログラムテープはMETALが一番だね。PLAY命令がいきいきしてるよ！(東京都中央区・ABLE)……**【影：ウーン，返事に困るほどウマイ！編：素直に感動していいんですか？影：これは金メタルだ!!】**

PHOTOのプログラム・リスト

```
10 KEY OFF:WIDTH 40:SCREEN 2:RANDOMIZE TIME/3:CLEAR:DEFINT A-Z
20 COLOR=(0,0,0):COLOR=(1,7,7):COLOR=(2,4,0):COLOR=(3,6,0)
30 COLOR=(4,7,7):COLOR=(5,5,5):COLOR=(6,6,6):COLOR=(7,0,0)
40 '  ｼｮｷ
50 DIM C$(8,4),D(8),SS(12,7,5),C(12)
60 PLAY "T120V15S0M5O4","T120V14S0M5O4"
70 C$(1,1)=" <> " :C$(2,1)=" |O|  "
80 C$(1,2)=" OO " :C$(2,2)=" ■  "
90 C$(1,3)="/⊔─ ":C$(2,3)=" ||  "
100 C$(1,4)=" ┘└ " :C$(2,4)="    "
110 C$(3,1)=" O  " :C$(4,1)=" O  "
120 C$(3,2)="▔■\ " :C$(4,2)="  |  "
130 C$(3,3)="▲  " :C$(4,3)="/■  "
140 C$(3,4)=" |\ " :C$(4,4)=" ┴  "
150 C$(5,1)="  _ " :C$(6,1)=" <> "
160 C$(5,2)=" ,O◣\ ":C$(6,2)=" ^^V "
170 C$(5,3)=" ┘└└ ":C$(6,3)=" ,∪┘ "
180 C$(5,4)="    " :C$(6,4)=" ┘└ "
190 C$(7,1)="=◣ " :C$(8,1)=" O  "
200 C$(7,2)=" ◢◤ " :C$(8,2)="<■V "
210 C$(7,3)="▲  " :C$(8,3)=" ||  "
220 C$(7,4)="■O■ " :C$(8,4)="    "
230 FOR I=1 TO 8:READ G(I),D(I):NEXT
240 DATA 1601,3,946,4,1725,2,905,6,1452,0,1337,7,2145,2,805,5
250 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
260 M$=" ┌ ┐"+B$+" ┼ "+B$+" └ ┘":MK$="    "+B$+"    "+B$+"    "
270 GOSUB 1160:COLOR=(0,1,1)
280 ME=1:SC=0:MA=3:FI=12
290 ' MAKE SCREEN
300 CLS:LINE(0,81)-(320,200),3,BF
310 LINE(200,40)-(320,149),1,BF
320 FOR Y=50 TO 110 STEP 30:FOR X=210 TO 320 STEP 30
330 LINE(X,Y)-(X+20,Y+20),5,BF:NEXT X,Y:LINE(270,110)-(290,149),7,BF
340 DRAW "C7BM0,86R50D8G10L40BM0,154R40E10NU50D5G10L40"
350 PAINT(0,100),1,7:PAINT(0,150),7,7:PAINT(0,157),1,7
360 DRAW "C7BM0,98R40NE10D8C7BM0,164R30E5M+17,40BM15,164M+5,+12ND23M+10,23"
370 PAINT(0,170),1,7:PAINT(30,180),1,7:DRAW "C7BM15,164D35BM30,164M+15,+35"
380 DRAW "C0BM25,88R20G8L20E8":PAINT (30,90),0,0
390 X!=0:FOR I!=0 TO 180 STEP .8:X!=X!+.014:PSET(I!,-SIN(X!)*50+80),2:NEXT
400 LINE(0,80)-(180,80),2:PAINT (50,60),2,2
410 COLOR 5
420 LOCATE 2,0:PRINT USING"SCORE ######    MEN ##    KAMERA";SC;ME
430 LOCATE 34,0:PRINT RIGHT$("+++",MA);
440 LOCATE 2,11:COLOR 7:PRINT FI;
450 MX=13:MY=1:RX=20:RY=10:KX!=10:KY!=20:BO=0
460 PLAY "O4L4GL8EDL16FFGFEL4DL16FFGFL8EDL4CEL1C","O3V13L4CL8EGL16CCCCCL4CL16CCC
CCL4C"
470 FOR I=0 TO 5000:NEXT
480 ' MAIN LOOP
490 S=STICK(0)
500 COLOR 5:ON (S=0)+2 GOTO 540
510 XD=-(MX>7)*(S=7)+(MX<22)*(S=3):YD=-(MY>1)*(S=1)+(MY<21)*(S=5)
520 LOCATE MX,MY:PRINT MK$
530 MX=MX+XD:MY=MY+YD
540 LOCATE MX,MY:PRINT M$;
550 '  CHARACTER  MOVE
560 ON (CH<>0)+2 GOTO 580
570 CH=RND(1)*7+1
580 RX=RX-1:ON (RX>6)+2 GOTO 630
590 FOR I=0 TO 3:LOCATE RX+1,RY+I:PRINT "    ";:NEXT
600 RX=21:RY=RND(1)*13+8:ON (RY<19)+2 GOTO 620
610 RX=35
620 CH=0:GOTO 640
630 COLOR D(CH):FOR I=0 TO 3:LOCATE RX,RY+I:PRINT C$(CH,I+1);:NEXT
640 '  ｼｬｼﾝ ｦ ﾄﾙ
650 ST=STRIG(0):ON (ST=-1)+2 GOSUB 730
660 '  KAGE MOVE
670 COLOR 0
680 XX=SGN(MX+1-KX!)/2:YY=SGN(MY+1-KY!)/2
690                     LOCATE KX!,KY!:PRINT " ";
700 KX!=KX!+XX/2:KY!=KY!+YY/2:LOCATE KX!,KY!:PRINT "♣";
710 ON (ABS(MX+1-KX!)<1.5)*(ABS(MY+1-KY!)<1.5) GOTO 1030
720 GOTO 490
730 ' ﾄｯﾀ
740 PLAY "O4L16CF"
750 LOCATE MX,MY:PRINT MK$
760 COLOR D(CH):FOR I=0 TO 3:LOCATE RX,RY+I:PRINT C$(CH,I+1);:NEXT
770 LOCATE KX!,KY!:PRINT "♣";
780 C(FI)=CH:IF CH=0 THEN C(FI)=1:'  ｶﾀﾁ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
790 FOR SY=0 TO 4:FOR SX=0 TO 6
800 SS(FI,SX,SY)=SCREEN(MX-2+SX,MY-1+SY):NEXT:NEXT
810 FI=FI-1:LOCATE 2,11:COLOR 7:PRINT FI;
820 IF FI=0 THEN 830 ELSE RETURN
830 ' ｹﾞﾝｿﾞｳ
840 COLOR 7:CLS
850 FI=13:FOR Y=1 TO 17 STEP 7:FOR X=4 TO 30 STEP 8:FI=FI-1
860 LINE(X*8-5,Y*8-5)-(X*8+60,Y*8+44),4,BF
870 LINE(X*8-1,Y*8-1)-(X*8+56,Y*8+40),0,BF
880 COLOR D(C(FI))
890 FOR PY=0 TO 4:FOR PX=0 TO 6
900 LOCATE PX+X,PY+Y:PRINT CHR$(SS(FI,PX,PY))
910 IF SS(FI,PX,PY)<>&H20 THEN HS=HS+SS(FI,PX,PY)
920 NEXT PX,PY
930 IF HS<>G(C(FI)) THEN LOCATE X,Y-1:COLOR 6:PRINT "ﾎﾞﾂ!!";:BO=BO+1:GOTO 950
940 IF C(FI)=3 THEN LOCATE X,Y-1:COLOR 4:PRINT "BONUS";:SC=SC+10*ME
950 HS=0:NEXT X,Y:ME=ME+1:FI=12
960 IF BO>10-ME THEN MA=MA-1:LOCATE 11,21:PRINT "ｺﾉ ｶﾒﾗ､ﾀﾞﾒﾀﾞﾈ !!...ｶﾞｼｬﾝ!!"
970 IF MA<1 THEN 1100
980 SC=SC+ME*(12-BO)
990 LOCATE 3,22:COLOR 7:PRINT "ｳｰﾝ､ ﾂｶｴﾙﾉﾊ､";12-BO;"ﾏｲﾀﾞﾅ ｡"
1000 LOCATE 13,23:PRINT "ﾓｳｲｯﾍﾟﾝ ｲｯﾃｺｲ !!"
1010 COLOR 2:LOCATE 18,24:PRINT "HIT ANY KEY !!";
1020 ST=STRIG(0):IF ST=0 THEN 1020 ELSE 290
1030 ' MISS
1040 COLOR 5
1050 FOR I=1 TO 80
1060 H=RND(1)*3+152
1070 LOCATE MX+RND(1)*2,MY+RND(1)*2:PRINT CHR$(H);
1080 SOUND 70,1:NEXT
1090 MA=MA-1:IF MA>0 THEN 290
1100 ' GAME OVER
1110 PLAY "O4L16CDEFGAGFEFEDL1C","V15O3L8CCDDCCL1C"
1120 LOCATE 10,10:COLOR 2:PRINT "GAME OVER"
1130 LOCATE  8,12:COLOR 6:PRINT "NEXT PLAY (Y/N)"
1140 IF INKEY$="y" THEN 280
1150 IF INKEY$="n" THEN END ELSE 1140
1160 ' TITLE
1170 CLS:COLOR 5
1180 FOR I=15 TO 2 STEP -1
1190 LOCATE 0,10:PRINT STRING$(40," ")
1200 LOCATE 18,10:PRINT "O";
1210 LOCATE 18-I,10:PRINT "P";
1220 LOCATE 18+I,10:PRINT "O";
1230 LOCATE 18-I/2,10:PRINT "H";
1240 LOCATE 18+I/2,10:PRINT "T";
1250 SOUND I*5,3:NEXT
1260 FOR I=10 TO 1 STEP -1:SOUND 50,1
1270 LOCATE 16,I:PRINT "PHOTO";:LOCATE 16,I+1:PRINT "     "
1280 NEXT
1290 LOCATE 13,1:COLOR 6:PRINT "<< PHOTO >>"
1300 LOCATE 10,5:COLOR 5:PRINT M$:LOCATE 22,7:PRINT "♣";
1310 COLOR 2:LOCATE 8,9:PRINT "KAMERA        KAGE";
1320 COLOR 4:FOR I=0 TO 35 STEP 5:C=C+1
1330 FOR J=1 TO 4:LOCATE I,15+J:PRINT C$(C,J);:NEXT:NEXT
1340 COLOR 6:LOCATE 12,12:PRINT "HIT ANY KEY !!"
1350 IF INKEY$<>"" THEN RETURN ELSE 1350
```

★～名前○才)と【影：～の間の点が六つの人と三つの人がいる。僕のは九つにしてください。】(石川県能美郡・村本成洋13才)………【影：頼まれちゃイヤと言えない，影さんさ。ホラホラ君はいくつ？エッ，29？編：[illegible]】

PC-6001/mkII/6601用

TIME UP RACER

吉田　敏博



はじめに

アセンブラが手に入ったので，マシン語利用のゲームを作ってみました。アセンブラはラベルが使えるので大変便利です。これからは，16進数の表とにらめっこせずにすみそうです。

遊びかた

黄色の車を操作して，コース8周のＴＩＭＥを競うものです。他の車やカベにぶつかると，スピードが一時的に落ちます。コース8周を走り終えるとＴＩＭＥを表示し，トップタイムだった場合は音楽が流れます。

リプレイは，スペース・バーを押してください。移動はカーソル・キー[↑][↓][→][←]です。

CHECKER FLAG

Dr.D：初めはただのレーシング・ゲームと思いきや，なかなかのケッ作だ。

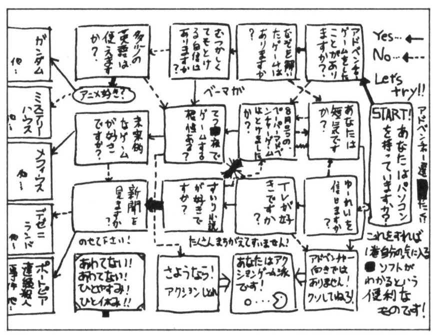
編：思わず熱中しますね。でも少し単調じゃありませんか？

Dr.D：そうだな。１人プレイだからだろう。４人でプレイできれば，周回おくれした人がじゃまをしたりして，大変面白くなると思うんだが，どうかな？



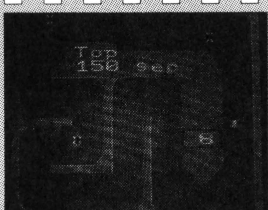
by チョコナッツ・モナカ

評…あーあ，カンちがいでした！（影）

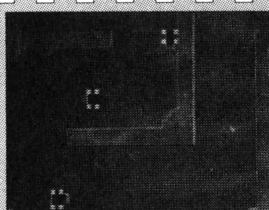


by 藤井　彰

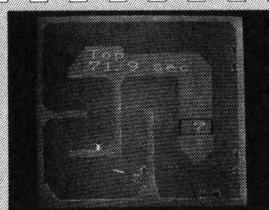
評…ペーパー・アドベンチャーみたい！（つぐ美）



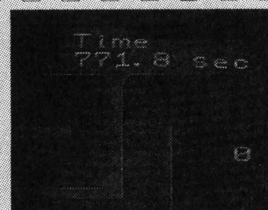
《写真１》 さあ！ スタート！



《写真２》 好調な走りっぷりですねー



《写真３》 あー，壁にぶつかっちゃいました。急げ！ 急げ！



《写真４》 ゴールです。さてタイムは？

★な，なんと僕が１か月かかって解いた「黄金の墓」を友達はたった３時間で解いた!!こんなことあっていいものだろうか……？フン!!（大阪府南河内郡・坂井経昭12才）……【影：フン！フン!!僕なんかまだ解けないもんね!!】

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
5 CLEAR 100,&HD000
10 CONSOLE,,0,0:CLS:PRINT"          Read Data"
20 RESTORE 340
30 FOR I=&HD000 TO &HD1FF:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 S=S+A:POKE I,A:NEXT
50 IF S<>51618 THEN PRINT"Error in ﾏｼﾝｺﾞ DATA":END
60 RESTORE 170
65 FOR I=&HD400 TO &HD447 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
70 POKE I,A:POKEI+1,A:NEXT
80 CLOAD
160 REM     ｷｬﾗｸﾀ DATA
170 DATA00,00,00,00
180 DATA3c,96,14,96,96,14,96,3c
190 DATA88,57,57,88,22,d5,d5,22
200 DATA28,7d,3c,7d,7d,3c,7d,28
210 DATA44,fe,fe,44,11,bf,bf,11
330 REM     ﾏｼﾝｺﾞ DATA
340 DATA3a,08,D3,2A,00,D3,22,07
350 DATAD2,32,09,D2,CD,33,D1,2A
360 DATA07,D2,3A,09,D2,22,00,D3
370 DATA32,08,D3,3A,09,D3,2A,02
380 DATAD3,22,07,D2,32,09,D2,CD
390 DATA33,D1,2A,07,D2,3A,09,D2
400 DATA22,02,D3,32,09,D3,3A,0A
410 DATAD3,2A,04,D3,22,07,D2,32
420 DATA09,D2,CD,33,D1,2A,07,D2
430 DATA3A,09,D2,22,04,D3,32,0A
440 DATAD3,3A,0B,D3,2A,06,D3,22
450 DATA07,D2,32,09,D2,CD,33,D1
460 DATA2A,07,D2,3A,09,D2,22,06
470 DATAD3,32,0B,D3,C9,CD,61,10
480 DATA4F,3A,0E,D3,CB,69,28,02
490 DATA3E,01,CB,61,28,02,3E,02
500 DATACB,59,28,02,3E,03,CB,51
510 DATA28,02,3E,04,ED,5B,0C,D3
520 DATA21,00,D4,CD,23,D1,32,0E
530 DATAD3,2A,0C,D3,FE,01,28,15
540 DATAFE,02,28,09,FE,03,28,2A
550 DATAFE,04,28,11,C9,23,11,18
560 DATAD4,CD,E4,D0,C9,2B,11,20
570 DATAD4,CD,E4,D0,C9,01,00,01
580 DATA37,3F,ED,42,11,08,D4,CD
590 DATAE4,D0,E5,D5,CD,01,D1,D1
600 DATAE1,C9,01,00,01,09,11,10
610 DATAD4,CD,E4,D0,E5,D5,CD,12
620 DATAD1,D1,E1,C9,7E,FE,00,20
630 DATA08,22,0C,D3,EB,CD,23,D1
640 DATAC9,ED,5B,0C,D3,21,08,D4
650 DATACD,23,D1,21,02,D2,36,01
660 DATAC9,2A,0C,D3,2B,2B,2B,2B
670 DATA7E,FE,FF,C0,21,00,D2,36
680 DATA01,C9,2A,0C,D3,23,23,23
690 DATA23,7E,FE,FF,C0,21,01,D2
700 DATA36,01,C9,01,08,00,ED,A0
710 DATAE0,C5,01,1F,00,EB,09,EB
720 DATAC1,18,F3,ED,5B,07,D2,21
730 DATA00,D4,CD,23,D1,2A,07,D2
740 DATA3A,09,D2,FE,01,28,0D,FE
750 DATA02,28,27,FE,03,28,15,FE
760 DATA04,28,09,C9,23,11,38,D4
770 DATACD,7D,D1,C9,2B,11,40,D4
780 DATACD,7D,D1,C9,01,00,01,37
790 DATA3F,ED,42,11,28,D4,CD,7D
800 DATAD1,C9,01,00,01,09,11,30
810 DATAD4,CD,7D,D1,C9,7E,FE,00
820 DATAC4,8B,D1,22,07,D2,EB,CD
830 DATA23,D1,C9,3A,09,D2,2A,07
840 DATAD2,FE,04,28,0F,23,7E,FE
850 DATA00,20,09,3E,01,32,09,D2
860 DATA11,38,D4,C9,3A,09,D2,2A
870 DATA07,D2,FE,03,28,12,01,00
880 DATA01,09,7E,FE,00,20,09,3E
890 DATA02,32,09,D2,11,30,D4,C9
900 DATA3A,09,D2,2A,07,D2,FE,01
910 DATA28,0F,2B,7E,FE,00,20,09
920 DATA3E,04,32,09,D2,11,40,D4
930 DATAC9,3A,09,D2,2A,07,D2,FE
940 DATA02,28,15,01,00,01,37,3F
950 DATAED,42,7E,FE,00,20,09,3E
960 DATA03,32,09,D2,11,28,D4,C9
970 DATA2A,07,D2,11,28,D4,C9,00
1000 REM
1005 REM ******************
1015 REM *   S.59 3 13     *
1020 REM *                 *
1025 REM *  by T.Yoshida   *
1030 REM ******************
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

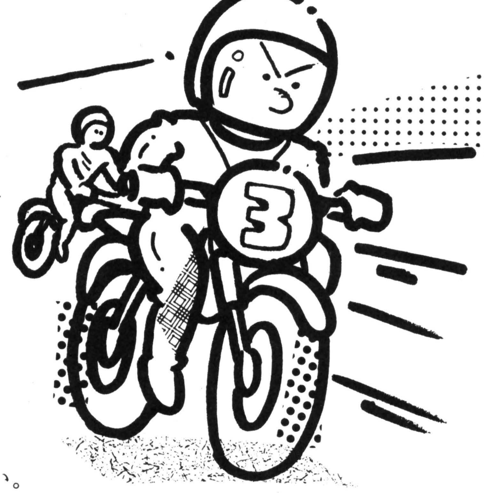
```
10 CLS:H=150
75 RESTORE 230
80 FOR I=&HD300 TO &HD30E:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
85 POKE I,A:NEXT
90 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,1,1:CLS:EXEC &HD06D
95 RESTORE 260
100 PSET(6,14),3:FOR I=1 TO 19
110 READX,Y:LINE-(X*2,Y),3:NEXT
120 PSET(40,62):FOR I=1 TO 23
130 READX,Y:LINE-(X*2,Y),3:NEXT
140 PAINT( 0, 0),3,3
150 PAINT(60,40),3,3
155 LINE(176,106)-(214,120),4,B
220 REM     ｼｮｷﾁ DATA
230 DATA1a,e5,08,ef,05,e3,13,f8
240 DATA04,02,04,01,1c,ef,04
250 REM     ｺｰｽ DATA
260 DATA6,6,120,6,124,14,124,184,74,184,71,164,71,96,68
270 DATA96,68,164,60,184,12,184,3,164,3,110,8,102,30,102,30,96
280 DATA7,96,3,85,3,14
290 DATA 20,54,30,32,52,32,54,40,100,40,107,55,107,136,98
300 DATA 150,96,150,88,134,88,70,84,62,54,62,54,62,51,70,51,142
310 DATA 20,142,20,136,43,136,48,126,48,70,43,62,20,62
980 REM ********************
985 EXEC&HD000
990 FOR I=0TO200:NEXT:FOR I=&HD200TO&HD202:POKEI,0:NEXT:D=8:T=0
995 T=TIME:GOSUB 1200
996 LOCATE4,3:PRINT"Top
997 LOCATE3,4:PRINT H" sec
1000 PLAY "s8m30o3c4r4c4r4o6g2"
1010 FOR I=0 TO 1100:NEXT
1020 SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 3,5:SOUND 9,10:W=0
1030 EXEC &HD000
1040 EXEC &HD06D
1050 IF PEEK(&HD202)=1 THEN SOUND 3,10:C=20:POKE&HD202,0
1060 IF(PEEK(&HD200)=0)*(PEEK(&HD201)=1)THEN W=1
1062 IF(PEEK(&HD200)=1)*(PEEK(&HD201)=0)THEN POKE&HD200,0
1065 IF(PEEK(&HD200)=1)*(PEEK(&HD201)=1)*(W=1)THEN 1110
1070 IF C>0 THEN C=C-1:POKE&HD202,0:GOTO 1090
1080 SOUND 3,5:EXEC&HD06D
1090 EXEC&HD000:T=T+1
1100 GOTO 1030
1110 W=0:D=D-1:POKE&HD200,0:POKE&HD201,0:GOSUB 1200
1120 IF D=0 THEN T=TIME-T:GOTO 1230
1130 GOTO 1070
1200 LOCATE11,9:COLOR3:PRINTD+1
1210 LOCATE11,9:COLOR2:PRINTD
1220 RETURN
1230 SOUND 9,0
1235 COLOR 3:LOCATE4,3:PRINT"Top
1236 LOCATE3,4:PRINT H" sec
1237 COLOR 2:LOCATE4,3:PRINT"Time":T=INT(T/100)/10
1240 LOCATE3,4:PRINT T" sec":IFT<H THEN H=T:PLAY"s8m1000o4cco5g
1250 EXEC&HD000:IF STRIG(0)=0 THEN 1250
1260 GOTO 75
```

★Ｐ６mkII用のパックマンでゲームが始まってからすぐパワーエサを全部食べると面白い事が!!(千葉県市原市・関根悟13才)……【**影**：この間，僕のＰ６mkIIが笑い出したけど，そのせいかな。**編**：えっ？誰のだって？】

PC-6001/mkII/6601用

BIKE RACING

池田　昌弘



●ストーリー

あなたはプロレーサーです。ある日，レーシングカーのマネージャーにバイクに乗ってレースをしてくれないかとたのまれた。いうまでもなくこのレースに出場するのですが，はたして，あなたはゴウカクをもらえるか!?

●遊びかた

まず，ジョイスティックを使いますかと聞いてくるので，使うなら [y]，使わないなら [n] を押してください。

つぎに説明をみますかと聞いてくるのでこれもジョイスティックと同じように入力してください。

すると，シグナルがなり，自動的にスタートするのでカーソルかジョイスティックを操作して車を追い抜いていってください。かべや車にぶつかるとGAME OVERです。

スコアを表示し，評価をします。言い忘れましたがある程度走ると道がせまくなります。

●プログラムのしくみ

プログラムは，キャラクタのPUTのみマシン語で行なっており，ほかはすべてBASICです。しかしキャラクタを直接VRAM上に書くようにしてあるので，POKEとEXECおよびマシン語は注意しないと暴走につながります。かならずSAVEしてから走らせるようにしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語のDATAがあるときは，なるべくチェック・サムを付けてほしいな。

編：そうですね，DATAの最後にそれまでのDATAをたし合わせたものをおいておけば，プログラムでチェックできますからね。

影：なんですかー？

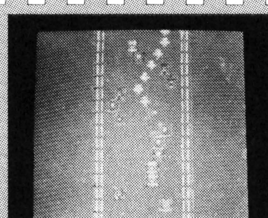
Dr.D：影君には，少し難しかったようだな。



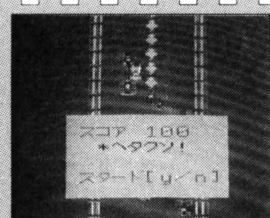
《写真1》 ゲームの説明画面です



《写真2》 さあ！ いよいよスタートです



《写真3》 すごい！ すごい！ 車を追い抜いていきましょう



《写真4》 車にぶつかっちゃうとゲーム・オーバーです

★あ～ひまだ。影さんでもおちょくりに編集部に行こうかな～～。(群馬県渋川市・**ちゃいろ族**)……【**影**：あ～ひまだ。だれか僕をおちょくりに来ないかな！**編集長**：こら，このいそがしい時に！ちゃんと仕事しなさい！】

BIKE RACINGのプログラム・リスト

```
1 REM ************************
2 REM **** BYKE RACING    ****
3 REM ****       By       ****
4 REM **** ペンネーム/タコチャン  ****
5 REM **** S.59 4.22 (日) ****
6 REM ************************
10 REM [スーパーター]
20 CONSOLE,,,0
30 CLS:LOCATE5,5:PRINT"DATA カキコミ ":GOTO 810
40 PLAY"c64":LOCATE3,5:PRINT"ジョイスティック ハ ツカイマスカ? [y/n]"
50 A$=INKEY$:IFA$="y"THENM=1:GOTO 60
55 IFA$="n"THENM=0:GOTO 60
57 GOTO 50
60 PLAY"c64":LOCATE5,6:PRINT"セツメイ ヲ ミマスカ?[y/n]"
70 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN 670
80 IFA$="n"THEN100
90 GOTO 70
100 REM ショキ セッテイ
110 SCREEN 3,2,2:CLS
120 H=0:T=0:Q=0:V=10:D=0:R=0:POKE&HD614,&HB6
130 FORI=0TO15:LOCATE0,15:PRINT"":EXEC&HD600
140 PLAY"s9m5000c64f64":SOUND7,32:NEXT
150 LINE(84,92)-(178,92),2
160 POKE&HD644,&H0D:POKE&HD64B,216:EXEC&HD643
170 POKE&HD644,&H13:EXEC&HD643
180 POKE&HD644,&H10:POKE&HD64B,120:EXEC&HD643
190 REM スタート
200 LINE(160,100)-(170,120),3,BF:LINE(162,104)-(168,116),4,BF
210 FORI=1TO3
220 LOCATE6,2:COLOR4:PRINT"READY":FORJ=0TO100:NEXT J:R=R+3
230 PLAY"s9m5000o5d64":LINE(162,101+R)-(168,104+R),1,BF
240 LOCATE6,2:COLOR 1:PRINT"READY":NEXT I
250 PLAY"s9m8000o6e"
260 POKE&HD64B,192:EXEC&HD643
270 REM メイン ループ
280 S=STICK(M)
290 IFS=3THEN H=H+1:GOSUB410:GOTO 320
300 IFS=7THEN H=H-1:GOSUB440:GOTO 320
310 POKE&HD64B,120:EXEC&HD643:PLAY"s10m300c64":SOUND7,52
320 K=INT(RND(1)*V):C=INT(RND(1)*5)
330 POKE&HD628,&H0B+K:POKE&HD62F,C*24:EXEC&HD627
340 P=POINT(128+H*8,94):B=POINT(138+H*8,94)
350 IF(P>1)OR(B>1)THEN 500
360 T=T+1:IFT=50THENGOSUB460
370 POKE&HD64B,192:EXEC&HD643
380 LOCATE0,15:PRINT"":EXEC&HD600
390 GOTO 280
400 REM ミギヘ
410 POKE&HD644,&H10+H:POKE&HD64B,168:EXEC&HD643:PLAY"s11m50o5e64"
420 RETURN
430 REM ヒダリヘ
440 POKE&HD644,&H10+H:POKE&HD64B,144:EXEC&HD643:PLAY"s11m50o5e64"
450 RETURN
460 REM
470 D=D+1:POKE&HD614,&HB6-D:V=V-1:Q=Q+T+50:T=0
475 IFQ=>500THEN530
480 RETURN
490 REM オワリ
500 FORI=1TO3
510 COLOR ,,2:PLAY"s10m10c64e8r64c64b8":SOUND7,54:COLOR ,,1
520 NEXT I:GOTO 540
530 REM トクテン オヨビ ヒョウカ
535 PLAY "s9m9000o5c8e4f4d8d8r8c8c8":SOUND7,60
540 Q=Q+T:Q=Q*10
550 LINE(50,100)-(210,165),2,BF:LOCATE4,9:COLOR3:PRINT "スコア";Q
560 IFQ<1000THENA$="*ヘタクソ!"
570 IF(Q=>1000)AND(Q<3000)THENA$="*マダマダ"
580 IF(Q=>3000)AND(Q<5000)THENA$="*モウスコシ_"
590 IFQ=>5000THENA$="*ゴウカク!"
600 REM サイ ゲーム y/n ?
610 LOCATE5,10:COLOR4:PRINTA$
620 LOCATE4,12:COLOR3:PRINT"スタート[y/n]"
630 A$="":A$=INKEY$:IFA$="y"THEN110
640 IFA$="n"THEN END
650 GOTO 630
660 REM セツメイ
670 SCREEN 3,2,2:COLOR ,,1:CLS
680 FORI=6TO26STEP5
690 POKE&HD628,I:POKE&HD62F,A:EXEC&HD627
700 A=A+24:NEXT
710 FORI=0TO4:PLAY"s10mc64":LOCATE0,15:PRINT"":NEXTI
720 POKE&HD64B,120:EXEC&HD643
730 FORI=0TO4:PLAY"s10mc64":LOCATE0,15:PRINT"":NEXTI
740 LOCATE1,7:COLOR3:PRINT"スーパータ   ヲ"
750 PRINT" スティック <--> デ":PRINT" ソウサシテ クルマヲ オイ"
760 PRINT" ヌイテイッテ クダサイ。":EXEC&HD643
770 LOCATE2,13:COLOR 4:PRINT"HIT ANY KEY !"
780 A$=INKEY$:IFA$=""THEN770
790 GOTO 100
800 REM マシンゴ カキコミ
810 CLEAR50,&HD5FF:FORI=&HD600TO&HD65E
820 READ A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
830 REM マシンゴ S1
840 DATA 21,a9,f8,11,1f,00,0e,0a,3e,a6,77,23,3e,10,77,19,0d,20,f5
850 DATA 21,b6,f8,11,1f,00,0e,0a,3e,04,77,23,3e,9a,77,19,0d,20,f5,c9
860 REM マシンゴ S2
870 DATA 21,ad,f7,11,1e,00,dd,21,00,d7,0e,0c,06,02,dd,7e,00,77
880 DATA dd,23,23,10,f7,19,0d,20,f1,c9
890 REM マシンゴ S3
900 DATA 21,10,ec,11,1e,00,dd,21,00,d7,0e,0c,06,02,dd,7e,00,77
910 DATA dd,23,23,10,f7,19,0d,20,f1,c9
920 REM データ カキコミ
930 RESTORE 980
940 FORI=&HD700TO&HD7EF
950 READ B$:POKEI,VAL("&H"+B$):NEXT
960 GOTO 40
970 REM キャラクタ データ
980 DATA f2,8f,fa,af,fa,af,f9,6f,f9,6f,09,60
990 DATA 09,60,fa,af,fa,af,f2,8f,f2,8f,0a,a0
1000 DATA c4,13,c5,53,d5,57,c5,53,c6,93,0a,a0
1010 DATA 09,60,09,60,c2,83,d5,57,d5,57,c1,43
1020 DATA a0,ca,af,fa,af,fa,af,fa,0d,7a,0f,f0
1030 DATA 0d,70,0d,70,23,c8,27,d8,27,d8,23,c8
1040 DATA a8,2a,ab,ea,ab,ea,ab,ea,3f,fc,0f,f0
1050 DATA 0d,70,0d,70,03,c0,2b,e8,2b,e8,29,68
1060 DATA a1,4a,af,fa,af,fa,0d,70,ad,7a,ad,7a
1070 DATA ad,7a,0e,b0,af,fa,af,fa,a3,ca,15,54
1080 DATA 02,80,02,80,02,80,0f,f0,0d,70,0d,70
1090 DATA 3f,fc,33,cc,33,cc,0f,f0,02,80,02,80
1100 DATA 00,08,00,22,03,f2,17,f2,17,f8,17,f0
1110 DATA 03,30,03,38,00,f2,00,e2,00,e2,00,08
1120 DATA 20,00,88,00,8f,c0,8f,d4,2f,d4,0f,d4
1130 DATA 0c,c0,2c,c0,8f,00,8b,00,8b,00,20,00
1140 DATA 00,00,01,40,05,50,01,40,05,50,15,54
1150 DATA 15,54,05,50,01,40,00,40,01,00,00,00
1160 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
1170 DATA 80,02,80,02,80,02,80,02,80,02,80,02
```

PC-6001 MKⅡ

★おーい，ナッチョ！ＯＦで載るより，プログラムで勝負しようぜ!!!!…と言いつつＯＦに投稿してしまう僕であった。（埼玉県蓮田市・**APPLEの榎本**）……**【影：プログラムでもＯＦでもいい！大きく育ってほしい!?】**

どっちがどっち?

坂本　かずや



ゲームの内容

このゲームは，みなさんもよく知っていると思います。切れた輪ゴムを両手でのばし，かたほうをはなしどっちの手にゴムがはいっているかをあてるゲームです。

遊びかた

RUNすると，色合わせをしてもらいます。TVの〝色あい〟，〝色のこさ〟のツマミをいじれば，指定の色になります。それからは，オート・スタート。

KEYは，カーソルの[←][→]です。

その他

まず，音をもっとこったおもしろいものにするといいと思います。ぼくは，PC－6001のいいところである〝PLAY〟，〝SOUND〟がうまく使えないので，こんな音になってしまいました。

では，アドバイスおねがいします!!

CHECKER FLAG

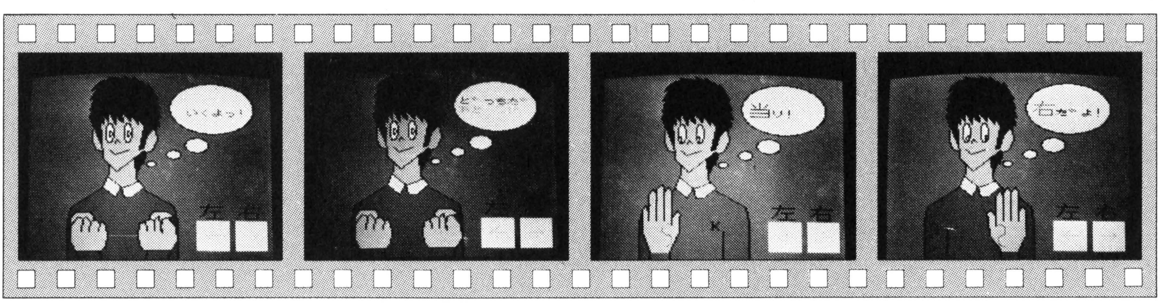
Dr.D：ゲームは単純だが，面白いな。

編：SOUNDがうまく使えないそうですが？

Dr.D：こればっかりは，色々ためさなければだめだな。たとえば，FOR　NEXTを使ってみると，色々な音が出せるぞ。

編：SOUNDの中の変数を，時間によって色々変わるようにするんですね。

Dr.D：そうだ。それじゃーガンバッテくれたまえ!



《写真1》 よーく，彼が持っているゴムを見よう!

《写真2》 さあ，どっちの手に入ったかな？

《写真3》 やったー，当たっちゃったー

《写真4》 残念! ハズレてしまいました

★山道を影ていると，編なクマがいたので，Dr.(どた)といって死んだふりをしたら眠ってしまった……？(神奈川県川崎市・金子康弘13才)……【編集長：私がでてこないじゃないか。影：でてますよ，主人公のクマです!!】

どっちがどっち？のプログラム・リスト（カナ文字のか所はひらがなで入力してください）

```
0 GOSUB860
10 FORS=2TO4:SCREEN3,S,1:CLS:COLOR1:LINE(0,0)-(320,200),13,BF
20 FORI=220TO312STEP50:LINE(I,160)-(I+40,190),8,BF:NEXTI
30 LINE(250,175)-(230,175),6:LINE-(240,170),6
40 LINE(280,175)-(300,175),6:LINE-(290,170),6
50 LINE(300,175)-(290,180),6:LINE(230,175)-(240,180),6
60 KANJI(222,142),1,335:KANJI(272,142),1,30
70 LINE(92,54)-(97,94):RESTORE890:FORI=1TO26:READX,Y:LINE-(X,Y):NEXT
80 LINE(95,80)-(80,55):RESTORE920:FORI=1TO32:READX,Y:LINE-(X,Y):NEXT
90 LINE(105,100)-(105,110):RESTORE960:FORI=1TO11:READX,Y:LINE-(X,Y)
100 NEXT:LINE(113,78)-(115,74):LINE-(119,77):LINE(105,85)-(112,90)
110 LINE-(130,85):PAINT(120,70),16,1
120 CIRCLE(105,67),10,,,,2:CIRCLE(129,67),10,,,,2:PAINT(120,70),15,1
130 LINE(85,63)-(82,65):RESTORE980:FORI=1TO4:READX,Y:LINE-(X,Y):NEXT
140 LINE(155,88)-(150,92):RESTORE990:FORI=1TO8:READX,Y:LINE-(X,Y):NEXT
150 PAINT(120,10),1,1:LINE(138,94)-(140,115):LINE-(143,119)
160 PAINT(105,125),8,1:PAINT (130,130),8,1:RESTORE1000
170 FORI=1TO4:READX,Y,R:CIRCLE(X,Y),R,,,,0.5:PAINT(X,Y),16,1:NEXT
180 PAINT(90,80),15,1:PAINT(120,115),15,1:PAINT(145,95),1,1:NEXTS
190 SCREEN3,3,1
200 LINE(150,200)-(150,190):RESTORE1010:FORI=1TO24:READX,Y:LINE-(X,Y)
210 NEXT:PAINT(160,170),15,1:CIRCLE(150,170),7,2,5,2.3,0.9
220 CIRCLE(155,180),7,2,2.3,5,0.9:CIRCLE(107,73),3,,,,2
230 CIRCLE(132,73),3,,,,2:LINE(97,124)-(55,145):LINE-(50,160)
240 LINE-(50,200):LINE(80,170)-(80,200):LINE(150,124)-(156,130)
250 LINE(175,135)-(190,145):LINE-(195,160):LINE-(195,200)
260 PAINT(120,150),3,1:PAINT(190,150),3,1:LINE(152,192)-(173,200),3,BF
270 SCREEN3,4,1
280 LINE(65,200)-(65,190):RESTORE1050:FORI=0TO23:READX,Y:LINE-(X,Y)
290 NEXT:LINE(98,124)-(93,127):LINE(65,142)-(60,145)
300 LINE(55,148)-(50,160):LINE-(50,200):LINE(149,126)-(190,145)
310 LINE-(195,160):LINE-(195,200):PAINT(120,150),3,1:PAINT(55,180),3,1
320 PAINT(70,170),15,1:LINE(66,191)-(89,200),3,BF
330 CIRCLE(88,167),7,2,1.2,4.5,0.9:CIRCLE(86,178),7,2,4.5,1.2,0.9
340 CIRCLE(103,73),3,,,,2:CIRCLE(127,73),3,,,,2
350 LINE(160,170)-(160,200):LOCATE9,16:PRINT"K"
360 SCREEN 3,2,1:LINE(97,124)-(55,145):LINE-(50,160):LINE-(50,200)
370 LINE(149,126)-(190,145):LINE-(195,160):LINE-(195,200)
380 LINE(55,165)-(60,158):RESTORE1080:FORI=1TO24:READX,Y:LINE-(X,Y)
390 NEXTI
400 PAINT(120,190),3,1:LINE(62,190)-(65,200):LINE(92,190)-(95,200)
410 LINE(190,165)-(185,158):RESTORE1110:FORI=1TO24:READX,Y:LINE-(X,Y)
420 NEXT
430 LINE(155,190)-(152,200):LINE(185,190)-(182,200):PAINT(60,170),15,1
440 PAINT(150,170),15,1:PAINT(70,153),15,1:PAINT(170,153),15,1
450 CIRCLE(106,68),3,,,,2:CIRCLE(130,68),3,,,,2:H=0:HS=30:SC=0
460 FORP=1TO10:SCREEN3,2,2:LINE(104,175)-(141,175),2:COLOR 3
470 PLAY"s12m1500t255c1":IFP=10THENLOCATE12,3:PRINT"Last!"
480 LOCATE13,4:PRINT"ｲｸﾖｯ!":G=INT(RND(1)*2)+1:T1=INT(RND(1)*5)
490 FORI=0TO T1:FORO=0TO300:NEXTO:NEXTI
500 IFG=1THENLINE(104,175)-(141,175),3
510 IFG=2THENLINE(141,175)-(104,175),3
520 SOUND6,5:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,0
530 GOSUB830:COLOR5:LOCATE12,3:PRINT"ﾄﾞｯﾁﾀﾞ"
540 FORT2=5TO1STEP-1:S=STICK(0):IFS=3ORS=7THEN610
550 COLOR 4:LOCATE12,4:PRINT"ｱﾄ";T2;"":COLOR16
560 LOCATE14,4:PRINTT2:NEXT T2
570 SOUND7,1:SOUND7,24:PLAY"L16V15O2CV10O1C":LOCATE12,3:PRINT"ﾄﾞｯﾁﾀﾞ"
580 LOCATE12,4:PRINT"ｱﾄ   ":COLOR6:LOCATE12,3:PRINT"ｵｿｲｯ!!"
590 SOUND7,1:SOUND7,24
600 FORI=0TO100:NEXTI:GOSUB830:COLOR6:NEXTP:GOTO740
610 SOUND7,1:SOUND7,24:GOSUB830
620 IFS=7ANDG=1THEND=4:GOTO 680
630 IFS=3ANDG=2THEND=3:GOTO 680
640 IFG=1ANDS<>7THENLETD=4:KA=335:GOTO660
650 IFG=2ANDS<>3THENLETD=3:KA=30 :GOTO660
660 SCREEN3,D,D:PLAY"S8G16":KANJI(193,33),3,KA:LOCATE14,4:PRINT"ﾀﾞﾖ!"
670 SC=SC-1:FORI=0TO100:NEXTI:GOSUB830:NEXTP:GOTO740
680 SCREEN3,D,D:PLAY"V15C64G64":KANJI(193,33),9,751:LOCATE14,4:PRINT"ﾘ!
690 SC=SC+T2:FORI=1TO100:NEXTI:GOSUB830
700 IFSC=>HSTHENSC=HS:GOTO720
710 NEXTP:GOTO740
720 IFH=0THENGOSUB840
730 NEXTP
740 LOCATE12,3:PRINT"ｱﾅﾀﾉ":LOCATE12,4:PRINT"ﾄｸﾃﾝﾊ":FORI=0TO500
750 NEXTI:GOSUB830:COLOR3:LOCATE12,3:PRINTSC:KANJI(238,33),2,733
760 FORB=0TO30:PRINTCHR$(7);:NEXTB:GOSUB830:LOCATE12,3:PRINT"ﾏﾀﾔﾙ?"
770 GOSUB830:SCREEN3,3,3
780 LOCATE12,4:PRINT"[YorN]"
790 I$=INKEY$:IFI$="Y"THENGOSUB830:GOTO460
800 IFI$="N"THENGOSUB830:GOTO820
810 GOTO 790
820 RESTORE1150:FORI=1TO6:READTA$:TALK"F  "+TA$:NEXTI:NEW
830 LINE(193,28)-(282,53),16,BF:RETURN
840 SCREEN3,D,D:GOSUB830:KANJI(190,33),6,341,321,733:FORB=0TO20
850 PRINTCHR$(7);:NEXTB:H=5:GOSUB830:RETURN
860 SCREEN2,1,1:CLS:RESTORE1160:FORI=1TO3:READX0,X1,X2,C,C$:COLORC
870 LINE(X0,0)-(X1,18),,BF:LOCATEX2,2:PRINTC$:NEXTI
880 RESTORE1170:FORI=1TO8:READTA$:TALK"F  "+TA$:NEXT:RETURN
890 DATA115,108,151,86,154,88,163,85,168,75,166,65,163,63,155,70,150
900 DATA83,145,85,150,60,142,52,143,58,134,50,130,45,132,55,120,45
910 DATA123,56,116,53,112,44,113,58,102,43,103,55,95,45,97,58,90,52
920 DATA79,50,85,38,78,43,85,27,78,31,89,17,80,21,85,15,95,9,105,8,100
930 DATA5,125,7,120,3,137,9,135,5,143,9,149,16,147,10,157,17,155,12
940 DATA161,20,162,24,165,25,168,30,165,29,171,41,167,38,172,51,168,49
950 DATA170,60,167,58,167,65
960 DATA103,113,97,124,113,135,120,124,124,135,135,135,150,125,144,118
970 DATA130,123,120,125,103,113
980 DATA82,75,87,84,92,86,96,86
990 DATA152,90,150,100,147,98,145,105,144,103,143,108,141,106,140,115
1000 DATA160,100,6,190,90,9,220,80,15,240,40,55
1010 DATA137,175,135,160,133,152,138,149,145,156,145,165,145,135,150
1020 DATA128,155,135,155,160,155,130,160,125,165,130,165,160,165,130
1030 DATA170,125,175,130,175,160,175,150,180,145,185,150,185,175,175
1040 DATA190,175,200
1050 DATA55,170,55,147,58,142,63,150,63,158,63,130,69,125,73,130,73
1060 DATA158,73,125,80,120,83,125,83,158,83,128,88,123,93,128,93
1070 DATA163,93,155,101,148,105,153,103,155,103,170,90,190,90,200
1080 DATA65,155,70,157,68,170,70,157,74,155,81,160,79,170,81,160,87,158
1090 DATA92,162,90,170,92,162,96,160,100,165,102,175,100,185,95,190,60
1100 DATA190,55,180,55,157,60,150,80,150,84,155,84,159
1110 DATA190,155,175,158,172,170,175,172,170,155,164,159,165,170,164
1120 DATA159,158,158,153,160,154,170,153,160,149,162,145,162,142,175
1130 DATA145,185,150,190,187,190,195,180,190,155,180,150,163,150,159
1140 DATA155,159,158
1150 DATAMOU.,YAMECYAUNO?,HOXTO?,IIYO.,MOU.,NIYUUSITEYARU.
1160 DATA0,48,0,13,ｱ ｵ,80,128,10,3,ﾐﾄﾞﾘ,152,208,20,4,ｷ ｲ ﾛ
1170 DATA IROO AWASETE KUDASAI.,HIDARIKARA.
1180 DATAAO., MIDORI.,KIIRO.,NI/SITEKUDASAI.
1190 DATAGAMEXO TUKUQTE IMASU.,SIBARAKU OMAQCI-.
1200 REM*************************
1210 REM*      ｺﾞﾑ ｹﾞｰﾑ          *
1220 REM*                       *
1230 REM*     For               *
1240 REM*      PC-6001mk2       *
1250 REM*       (N60m-BASIC)    *
1260 REM*                       *
1270 REM*     '84.6.16          *
1280 REM*                       *
1290 REM*     by                *
1300 REM*        K.Sakamoto     *
1310 REM*************************
```

PC-6001 MKⅠ

★ＭＳＸを「たたいてごらんよ」と言っとるキングコングがＭＳＸをたたいてみい！こっぱみじんだ。（岡山市・山元忠司13才）……**【影：そう思うのがしろうと！最近のキングコングはつぐ美ちゃんよりおとなしいんだから！】**

PC-8001/mkII/8801/mkII用

MELHEN

加藤　正行



「プロローグ」

初夏の浜辺，青い海，白い砂……。水の冷たさもここちよく，カニたちが砂の上を散歩しています。

「ゲーム」

このゲームは，赤いカニを歩かせて，波の贈り物である桜貝を食べるゲームです。

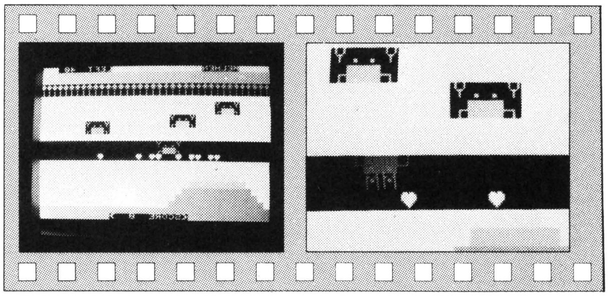
カニの移動は，[1]と[3]キーです。貝を食べるのは，[2]キーです。

ところで，このカニはまだ泳ぎがにが手で，押し寄せる波をうけると，流されておぼれ死んでしまいます。

さあ，波をよく見ながら，得意の横歩きをして，腹いっぱい貝を食べてくださいね。

「プログラム・テクニック」

通常のテキスト画面では，背景に色を出せないので，キャラクタを動かすと，画面が黒くなってしまうのですが，ここでは波を消しながら，砂を書くことで，もとの浜辺を再現するようにしてみました。他のプログラムでも，応用してみてください。



《写真1》　波にさらわれないよう得意の横歩きをします

《写真2》　さくら貝を食べたところ。逆立ちしちゃいます

MELHENのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1
20 PRINTCHR$(12):X=3:L=50
30 LOCATE 0,23:COLOR1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
40 LOCATE 0,24:COLOR1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
50 LOCATE13,23:COLOR6:PRINT"<SCORE    0 >";
60 LOCATE0,0:COLOR6:PRINT"■■■■■MELHEN■■■■■■■■■■■■■■LEFT  50 ■■■■■";
70 LOCATE0,1:COLOR1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
80 LOCATE0,2:COLOR1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
90 LOCATE0,3:COLOR4:PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠";
100 LOCATE0,4:COLOR4:PRINT"|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||";
110 LINE(0,5)-(39,11),"■",7,BF
120 LINE(0,15)-(39,21),"■",7,BF
130 LOCATE 5,6:COLOR3:PRINT"Y..Y"
140 LOCATE 5,7:COLOR3:PRINT"┌■■┐"
150 LOCATE12,8:COLOR6:PRINT"Y..Y"
160 LOCATE12,9:COLOR6:PRINT"┌■■┐"
170 LOCATE25,9:COLOR4:PRINT"Y..Y"
180 LOCATE25,10:COLOR4:PRINT"┌■■┐"
190 R=INT(RND(1)*20)
200 FOR C=21TO 14 STEP -1
210 H=INP(0)
220 X=X-(H=253)*(X>1)+(H=247)*(X<33)
230 LOCATEX,12:COLOR2:PRINT" Y..Y ";
240 LOCATEX,13:COLOR2:PRINT" ┌■■┐ ";
250 IF H<>251THEN340
260 BEEP1
270 LOCATEX,12:COLOR2:PRINT" └■■┘ ";
280 LOCATEX,13:COLOR2:PRINT"  MM  ";
290 IF PEEK(&HF302+120*(14)+2*(X+2))=233THENT=T+10
300 IF PEEK(&HF302+120*(14)+2*(X+3))=233THENT=T+10
310 LOCATE20,23:COLOR6 :PRINTT
320 BEEP0
330 LOCATEX+2,14:PRINT"  ";
340 COLOR1
350 E=R+(22-C)
360 D=(C-2)*2-23
370 IF C=14 THEN COLOR3:LOCATEE,C:PRINT"♥":GOTO400
380 COLOR1
390 LOCATE E,C:PRINTSTRING$(D,"■")
400 IF C<>14 THEN450
410 IF X+1=ETHEN600
420 IF X+2=ETHEN600
430 IF X+3=ETHEN600
440 IF X+4=ETHEN600
450 COLOR5
460 NEXT
470 BEEP1:BEEP0
480 L=L-1:LOCATE 30,0:COLOR6:PRINTL
490 IF L<1THEN600
500 FOR C=15TO 21 STEP +1
510 H=INP(0)
520 X=X-(H=253)*(X>1)+(H=247)*(X<33)
530 LOCATEX,12:COLOR2:PRINT" Y..Y ";
540 LOCATEX,13:COLOR2:PRINT" ┌■■┐ ";
550 COLOR5
560 COLOR7
570 LOCATE 0,C:PRINTSTRING$(39,"■")
580 NEXT
590 GOTO190
600 LINE(E- 5,14)-(E+ 5,14),"■",1
610 LINE(E- 5,13)-(E+ 5,13),"■",1
620 LINE(E- 5,12)-(E+ 5,12),"■",1
630 FOR I=0 TO 20:BEEP1:GOSUB640:BEEP0 :GOSUB640:NEXT:GOTO650
640 FOR J=0 TO I: NEXT:RETURN
650 LOCATEE-4 ,13:COLOR7:PRINT"ｽﾀｰﾄ[S]ｷｰ";
660 WAIT4,8,255:RUN
```


★ひと昔前，カゲスターというテレビ番組があったよ，カゲさん!!（宮城県仙台市・**高橋正芳14才**）……【**編**：マイナーな特撮ものだろう。**つぐ美**：なんだ食べものじゃないんだ。**影**：それはベビースターだろう！】

CRANE LABOR

榊　芳輝



ここは，瀬戸大橋の工事現場です。昨日の地震のため，せっかく組み立てていたブロックがくずれて，海に落ちてしまいました。そこであなたは，クレーンを使ってブロックをひろい上げるように，監督さんから命じられました。

GAMEの遊びかた

4と6のキーを使って左右に動かし，SPACEキーでクレーンをおろします。海底にしずんでいるブロック(⊟)をひろいあげてください。持ち上げたら，左上にあるブロック置場に運んでください。ただし，海の中には，ハサミの形をした魚（チョキゴン）や，クレーンをとかしてしまうアワの危険物があります。チョキゴンにクレーンのなわを切られたり，アワにぶつからないように注意してください。

ブロックをとると50点，ブロックをブロック置場に持っていくと 100点プラスされます。それから，クレーンを横に移動するのは海の上でなければなりません。また，SPACEキーをおすと，クレーンは下におりていきますが，はなすと上にあがります。

◇

CHECKER FLAG

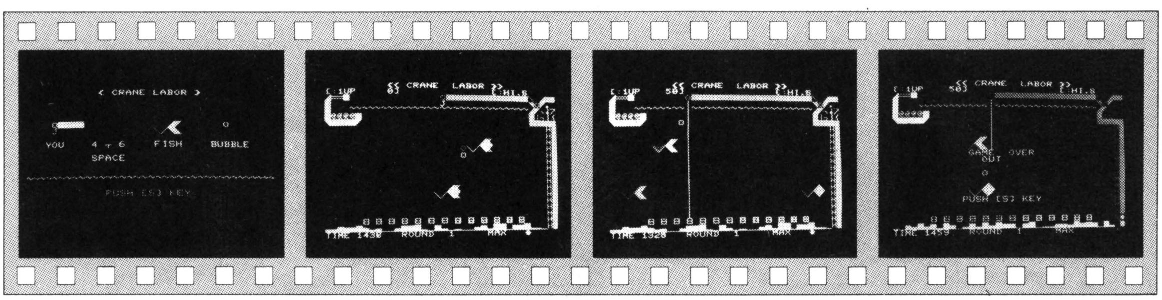
Dr.D：これまた，よくあるパターンのゲームだな。ベーマガのプログラムの特徴は，短いプログラムでアイデアを競うことにあるんだ。だから，できるかぎり自分でストーリーを考えて，画面パターンもオリジナルのものにすべきだ。

影：うーむ，アイデアほしい!!



by KEI

評…グハハ、おかしな男だ！(影)



《写真1》 キャラクタの説明

《写真2》 クレーンを左右に移動させ海底におろします

《写真3》 チョキゴンやアワに注意してブロックをひろいあげます

《写真4》 チョキゴンにクレーンを切られてしまいました

★なぜか，「なにわコンビ」という文字を見るだけで笑ってしまう。(東京都八王子市・KAGE15才)……【**編**：「カゲ」と聞くと笑ってしまう。**つぐ美**：先輩は一応先輩ですから…笑って！**影**：何もしなくても笑ってしまう。】

```
10 REM ╞══════════════════════════╡
20 REM |                          |
30 REM |   C R A N E              |
40 REM |                          |
50 REM |         L A B O R        |
60 REM |                          |
70 REM |            by Y.SAKAKI   |
80 REM |                          |
90 REM ╞══════════════════════════╡
100 DEFINT A-Z :COLOR 7,32
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
120 PRINT CHR$(12);
130 DIM TI$(1),Y$(2),XS(3),SN(3),A%(9)
140 CU$=CHR$(31)+STRING$(4,29)
150 TI$(0)="   ◢◤"+CU$+"╲╱◢◣"
160 TI$(1)="   ▲"+CU$+"╲╱▼"
170 C$    ="    "+CU$+"    "
180 CU$=LEFT$(CU$,4)
190 Y$(0)=". ●"+CU$+"|▔■"+CU$+"|(("
200 Y$(1)="  ●"+CU$+".╱■"+CU$+"|(("
210 Y$(2)="\●/"+CU$+" ■ "+CU$+"( )"
220 CU$=LEFT$(CU$,2)
230 '
240 REM ((((( T I T L E )))))
250 COLOR 7
260 LOCATE 11,0:PRINT"< CRANE LABOR >"
270 COLOR 3
280 LOCATE  4, 5:PRINT "o■■■■":COLOR 6
290 LOCATE  4, 6:PRINT "J":COLOR 7
300 LOCATE  3, 8:PRINT "YOU    4 ┬ 6"
310 LOCATE 10,10:PRINT "SPACE":COLOR 1
320 LOCATE 19, 5:PRINT TI$(0):COLOR 7
330 LOCATE 19, 8:PRINT "FISH":COLOR 5
340 LOCATE 29, 5:PRINT "o":COLOR 7
350 LOCATE 27,8:PRINT "BUBBLE":COLOR 4
360 LOCATE 12,15:PRINT "PUSH [S] KEY"
370 LINE(0,13)-(38,13),CHR$(126),5
380 COLOR 1:FOR I=1 TO 32
390 LOCATE I,19:PRINT TI$(I MOD 2)
400 IF INP(4)=247 THEN BEEP:GOTO 430
410 LOCATE I,19:PRINT C$
420 NEXT:GOTO 380
430 REM ((((( S T A R T )))))
440 SC=0:MA=3:R=1
450 REM ((((( SCREEN )))))
460 COLOR 7:PRINT CHR$(12):COLOR 3
470 FOR I=0 TO 35:LOCATE I,22
480 PRINT CHR$(128+RND(1)*8)
490 NEXT :COLOR 2
500 LINE(36,6)-(37,22),"■",2,BF
510 LINE(35,6)-(35,22),"H",4,BF
520 LINE(6,2)-(31,2),"■",2,BF
530 LOCATE 32,2:PRINT "\ ◢■■■"
540 LOCATE 32,3:PRINT "◥o◤  ■"
550 LOCATE 32,4:PRINT "◢◤┐  ■"
560 LOCATE 32,5:PRINT "■|┐  ■"
570 LOCATE 32,6:PRINT "■■■■■■"
580 COLOR 3
590 LOCATE  0,2:PRINT "◢═■   "
600 LOCATE  0,3:PRINT "■     "
610 LOCATE  0,4:PRINT "■     "
620 LOCATE  0,5:PRINT "■@@@@■"
630 LOCATE  0,6:PRINT "◥■■■■◤"
640 COLOR 4:LOCATE 35,3
650 LINE(4,4)-(31,4),CHR$(126),5,BF
660 PRINT Y$(0);:COLOR 6
670 FOR I=6 TO 30 STEP 2
680  LOCATE I,21:PRINT "B";
690  BEEP 1:BEEP 0
700 NEXT:COLOR 7
710 LOCATE 10,0
720 PRINT"<< CRANE  LABOR >>":LOCATE0,1
730 PRINT USING"[:1UP #####]                [:HI.S #####]";SC,HI
740 X=6:Y=3:F=0:N$="J":R$=" "
750 X1=16:Y1=20:K=13:TI=1500
760 P1=PEEK(&HF302+X1*2+Y1*120)
770 COLOR 6:LOCATE X,Y  :PRINT "J"
780 COLOR 2:LOCATE X,Y-1:PRINT "o■"
790 FOR I=0 TO 2
800  XS(I)=1:SN(I)=0:NEXT:COLOR 6
810 LOCATE 12,23:PRINT "ROUND ";R
820 LOCATE 25,23:PRINT "MAX   ";
830 COLOR 4:PRINT RIGHT$("♠♠♠♠ ",MA)
840 REM ((((( M A I N )))))
850 '
860 REM ((((( ク レ ー ン )))))
870 '
880 T=1-T:COLOR 5
890 LOCATE 35, 3:PRINT Y$(T)
900 I0=INP(0):I9=INP(9)
910 IF I0=255 AND I9=255 GOTO 1030
920 IF I9=191 AND X>5 GOTO 990
930 IF Y>3 THEN 1030
940 X2=6:IF F=1 THEN X2=4
950 LOCATEX,Y-1:R$=" ":PRINT R$;CU$;R$
960 IF I0=239 AND X>X2 THEN X=X-1
970 IF I0=191 AND X<30 THEN X=X+1
980 GOTO 1060
990 P=PEEK(&HF302+X*2+(Y+1)*120)
1000 IF P<>244 THEN 1020
1010 BEEP 1:SC=SC+50:F=1:N$="B":BEEP 0
1020 VY=0:IF Y<21 THEN VY=1:GOTO 1050
1030 IF Y=3 GOTO 1070
1040 LOCATE X,Y:PRINT " ":VY=-1
1050 Y=Y+VY:R$="|":COLOR 6
1060 LOCATE X,Y-1:PRINT R$;CU$;N$
1070 COLOR 2:LOCATE X,  2:PRINT "o■"
1080 '
1090 REM ((((( ア ワ )))))
1100 LOCATE X1,Y1:COLOR 5
1110 PRINT CHR$(P1):Y1=Y1-1
1120 IF Y1<3 THENY1=20:X1=X+RND(1)*3-1
1130 P1=PEEK(&HF302+X1*2+Y1*120)
1140 LOCATE X1,Y1:PRINT "o"
1150 IF (X=X1)*((Y=Y1)+(Y-1=Y1)) THEN 1610
1160 '
1170 REM ((((( サ カ ナ )))))
1180 FOR I=0 TO 1
1190 SN(I)=1-SN(I):SY=I*7+9:COLOR 1
1200 ON RND(1)*6 GOTO 1250
1210 LOCATE XS(I),SY:PRINT C$;
1220 IF XS(I)>29 THEN XS(I)=1
1230 VX=INT(RND(1)*3)
1240 XS(I)=XS(I)+VX
1250 LOCATE XS(I),SY:PRINT TI$(SN(I))
1260 BEEP 1:BEEP 0
1270 IF SY>Y-1 THEN 1300
1280 J=ABS((XS(I)+2)-X)
1290 IF J<3 THEN 1610
1300 NEXT:COLOR 5
1310 '
1320 TI=TI-1:IF TI<0 THEN 1610
1330 IF TI>50 THEN 1360
1340 OUT 81,33:BEEP 0
1350 BEEP 0:OUT 81,32
1360 IF X=4 AND F=1 GOTO 1440
1370 IF Y=3 THEN LOCATE X,4:PRINT CHR$(126)
1380 COLOR 7:LOCATE 6,1:PRINT USING"#####";SC
1390 LOCATE 0,23:PRINT USING "TIME ####";TI
1400 GOTO 880
1410 '
1420 REM ((((( R O U N D )))))
1430 '
1440 K=K-1:C2$=" ":N$="J":F=0
1450 COLOR 7  :LOCATE 3,4:PRINT "100"
1460 FOR I=0 TO 250
1470 BEEP 1:BEEP 0
1480 NEXT
1490 SC=SC+100:LOCATE 3,4:PRINT "   "
1500 IF K>0 GOTO 1060
1510 COLOR 7
1520 LOCATE 13,8:PRINT "CLEAR ! BOUNS"
1530 B=INT(TI/10)*10*5:COLOR 6
1540 LOCATE 17,13:PRINT USING"BOUNS #####";B
1550 SC=SC+B:FOR I=0 TO 550
1560 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1570 MA=MA+1:NEXT:R=R+1:GOTO 460
1580 '
1590 REM ((((( O U T )))))
1600 '
1610 COLOR 7:LOCATE X-1,Y+1
1620 PRINT "OUT":COLOR 4
1630 LINE(35,3)-(37,5)," ",,BF
1640 FOR I=8 TO 21:BEEP 1:COLOR 2
1650  LOCATE 35,I-1:PRINT "H■■"
1660  COLOR 4:LOCATE 35,I:PRINT Y$(2)
1670 BEEP 0:NEXT
1680 FOR I=0 TO 400
1690 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1700 BEEP 1:MA=MA-1
1710 IF MA>0 THEN BEEP 0:GOTO 460
1720 '
1730 REM ((((( GAME OVER )))))
1740 COLOR 3:BEEP 0
1750 IF SC>HI THEN HI=SC
1760 LOCATE 12,11:PRINT "GAME  OVER"
1770 LOCATE 11,18:PRINT "PUSH [S] KEY"
1780 IF INP(4)<>247 THEN 1780
1790 GOTO 440
```



★僕は，7月号で見てしまった。三遊亭円丈そっくりの編集長を……。(神奈川県伊勢原市・**堀江忍15才**)……【**編集長**：円丈さんも私もパソコン狂い。そっくりと言われて私はうれしい。**影**：円丈さんに申しわけない!!】

モグラの反乱



YWFソフト日本支部代表
渡辺　暁宏

†ストーリー

たたかれてばかりいたモグラ達は，ひそかに反乱軍をつくった。リーダーであるあなたは，ある惑星に1人のゲーム・マニアを呼び出すことに成功し，今，うらみをこめてハンマーを手にした!!

†遊びかた・操作方法

ひたすらマニアをたたいてください。得点はたたいたとき＋10点，見逃したとき－1点，まちがえたとき－3点です。

キーはテンキーの[1]～[6]を使います。

CHECKER FLAG

Dr.D：う～む，ゲーム・パターンはモグラたたきと同じだな。プログラムが短いのはいい。しかし，アイデアからすれば，いま一つさえないな。

編：たしかにmkⅡはキャラ定義ができるから楽しいけど，アイデアがないと弱いですね。

《第1表》プログラムのしくみ

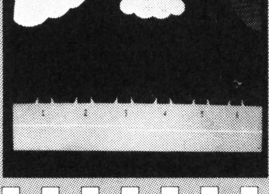
10行～ 90行	データ入力
100行～190行	画面作成
200行～210行	GAMEのメイン・ルーチン(乱数発生)
220行	ゲーム・オーバー？
230行～300行	キー・スキャン
310行～340行	スコア表示
350行～400行	ゲーム・オーバー・ルーチン
410行～480行	モグラ表示

†改造のアドバイス

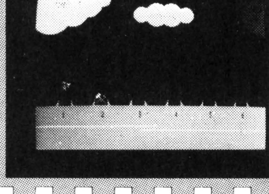
スピードをおそくする場合は，230行の「…FORA A＝0TO 300：……」の300の値を大きくしてください。また，たたいたときの得点を増やす場合は，440行の「SC＝SC＋11」の11を増やしてください。

†最後に

このゲームに出てくるゲームマニアとは，一応影さんのことになっているんですが…。このプログラムはYWF日本支部(会長 山本)（3人でつけてる名前)が作りました。



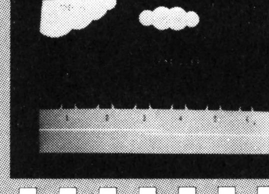
《写真1》 さあ，ひたすらマニアをたたいてください



《写真2》 まちがえたら得点は－3点になってしまいます



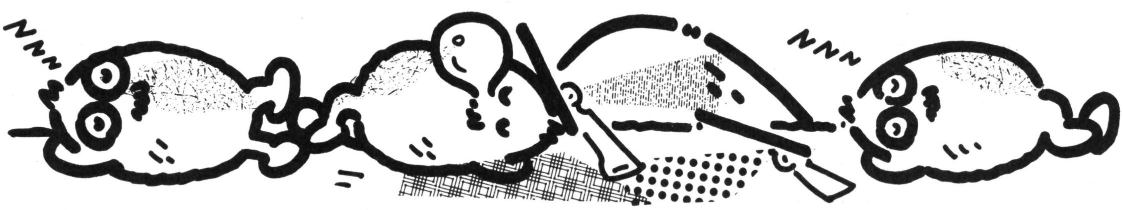
《写真3》 みごと！ マニアをたたくと10点です



《写真4》 お疲れさまでした

★**編**：つぐ美はおれのものだ！**影**：うるへー！オレのモンだ！**編**：ヤルか？**影**：いいだろう。**つぐ美**：キャー！2人ともがんばってー！(北海道沙流郡・**田中正剛14才**)……【**編**：影さんがんばってー！**影**：編さんヤメテー！】

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3
20 DIMK%(33),G%(33),GA%(33):SC=0:GX=15:HX=0:HS=0:TI=502
30 RESTORE60:FORI=0TO33:READA$:K%(I)=VAL("&H"+A$):NEXTI
40 RESTORE70:FORI=0TO33:READA$:G%(I)=VAL("&H"+A$):NEXTI
50 RESTORE80:FORI=0TO33:READA$:GA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXTI
60 DATA 20,10,3000,1008,FC00,8108,FF03,2020,FC0F,2,F03F,A02A,F0FF,2002,C3F,2002,
260C,2066,9900,99,6602,4066,9901,8099,4606,6046,119,9801,6624,6464,9819,9899,602
6,6426
70 DATA 20,10,0,0,a00,80,2a00,a0,aa00,a8,1100,ff13,1500,ff53,200,3080,a600,909a,
9800,3060,8a00,a0,4a00,a0,800,20,2000,20,8000,8,1,4,0,0
80 DATA 20,10,0,0,1,4,8000,8,2000,20,800,20,4a00,a0,8a00,a0,8900,3060,a600,909a,
200,3080,1800,ff53,1100,ff13,aa00,a8,2a00,a0,a00,80,0,0
90 DATA 20,10,0,0,1,4,8000,8,2000,20,800,20,4a00,a0,8a00,a0,8900,3060,a600,909a,
200,3080,1800,ff53,1100,ff13,aa00,a8,2a00,a0,a00,80,0,0
100 'ｶﾞﾒﾝ
110 WIDTH80,25:TI=502:SC=0:COLOR4:CMD LINE(0,144)-(320,200),2,BF:LOCATE0,17:PRIN
T "    ◢   ◣      ◢   ◣      ◢   ◣      ◢   ◣      ◢   ◣      ◢   ◣"
120 COLOR1:LOCATE0,19:PRINT "          1          2          3          4
     5          6"
130 CMD LINE(0,170)-(160,170),3 :CMD LINE(319,175)-(140,175),3
140 RESTORE150:FORI=0TO7:READX,Y,HK,CL:CMD CIRCLE(X,Y),HK,CL:CMD PAINT(X,Y),3,3:
NEXT
150 DATA 50,20,20,3,20,20,30,3,70,10,18,3,90,5,9,3,160,25,15,3,140,25,10,3,180,2
5,15,3,200,25,10,3
160 CMD CIRCLE(320,0),50,1:CMD PAINT(319,5),1,1:CMD LINE(250,15)-(260,12),1
170 CMD LINE(253,35)-(263,32),1:CMD LINE(270,60)-(283,50),1:CMD LINE(305,70)-(31
0,59),1
180 LOCATE36,3:PRINT "SCORE-   0":LOCATE5,1:PRINT "TIME- 500"
190 LOCATE70,1:PRINT "HI-SCORE":LOCATE72,3:PRINTUSING "####";HS
200 GR=INT(RND(1)*20):IF GR=2 OR GR=5 OR GR=8 OR GR=11 OR GR=14 OR GR=17THEN210
ELSE200
210 GX=GR*16:IFGX<15 THEN 200
220 IFTI<0THEN GOTO350
230 CMD PUT@(GX,112),G%,PSET:FORAA=0TO300:NEXT
240 E=INP(0):BEEP1:BEEP0
250 IFE=253THENHX=32:GOSUB410ELSE260
260 IFE=251THENHX=80:GOSUB410ELSE270
270 IFE=247THENHX=128:GOSUB410ELSE280
280 IFE=239THENHX=176:GOSUB410ELSE290
290 IFE=223THENHX=224:GOSUB410ELSE300
300 IFE=191THENHX=272:GOSUB410
310 TI=TI-15:SC=SC-1
320 LOCATE42,3:PRINTUSING"####";SC:LOCATE10,1:PRINTUSING"####";TI
330 CMD LINE (GX,112)-(GX+15,143),0,BF
340 FORL=0 TO700:NEXT:GOTO 200
350 COLOR5:LOCATE36,10:PRINT"G A M E  O V E R"
360 IFHS>SC THEN380
370 HS=SC:LOCATE72,3:PRINTUSING"####";HS:LOCATE35,13:PRINT"TODAT'S HIGH SCORE:";
    HS:BEEP1:FORTI=0TO8:NEXT:BEEP0:FORI=0TO3000:NEXT
380 FORI=0TO3000:NEXTI:CMD CLS3:WIDTH40,25:LOCATE12,13:PRINT"PUSH RETURN HEY"
390 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13)THEN390
400  GOTO 100
410 'ﾓｸﾞﾗ PRINT
420  CMD PUT(HX,128),K%,PSET
430 IFHX<>GX THEN SC=SC-3:FORZZ=0TO20:BEEP1:BEEP0:NEXTZZ:CMD LINE(HX,128)-(HX+15
,143),0,BF:RETURN:ELSE440
440 SC=SC+11:CMD PUT(GX,112),GA%,PSET
450 FOR Q=0 TO20
460 BEEP1:FORHH=0TO10:NEXT:BEEP0:NEXTQ:CMD LINE(GX,112)-(GX+15,143),0,BF
470 RETURN
480 END
```



★この文を考えるのに3日もかかった。(宮城県仙台市・**井セキ早苗ＬＯＶＥ14才**)……【**影**：……………………… どう答えようか……………………………うーん……………………………まだ考えている……………………………………。】

LOAD LENGER



中嶋　義文

❖STORY

あなたは，R国の最新戦闘機ＦＪＸをぬすみ出すよう命令されました。しかし，それはまだ翼がついていない未完成機でした。けれども完成してからでは遅いので，とりあえずタイヤをつけてぬすみ出す事にしました。しかし空を飛べないので，R国の集中砲火や新型ブロック兵器の中を突き進まなければならなくなりました。

❖LET'S PLAY

[4][6]で前後に動かし[SPC]でＪＵＭＰしますが，速度によって高さがちがいます。また空中でも前後に動きますので，うまく◤（ミサイル）や■（ブロック）をよけてＰ（修理エネルギー）やＢ（ボーナス）をとってください。もし◤や■に当たったり，穴にはまると，Ｐが一つ減ります。それでＰがなくなるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

CHECKER FLAG

編：ほら，このゲームのパターン，どっかで見たことないですか？

Dr.D：月面を進む探険車に，空中からミサイル攻撃。どっかのソフトにあったようだが，はてさて——。

影：まあ，よくあるパターンね！　キャラクタはキレイだけど，動きがにぶい感じがするな。

編：でも，ストーリーはおもしろいから，あとはパターンを工夫すればＯＫですね！

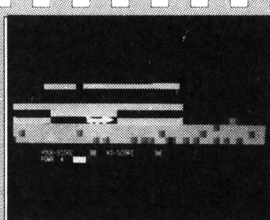


評…カッチョイイやろ？（影）

by ゴトテツ君



《写真１》　タイトル画面



《写真２》　パワーがなくなる前に戦闘機をぬすみ出してください



《写真３》　ジャンプもできます



《写真４》　ブロックやミサイルに当たるとゲーム・オーバー

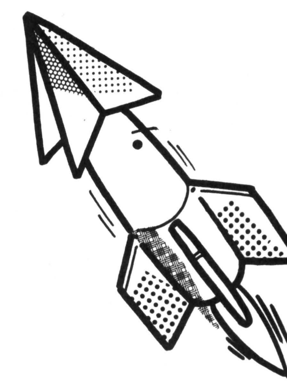
★編集部に敗北した読者軍はただちに第２計画を実行にうつした。その名もソルバルウ計画。（長崎市・ＭＳＸを守る会13才）……【**影**：う～ん，手ごわい相手だ。こちらもソレナンダ計画を実行しよう。**編**：それなんだ？】

LOAD LENGERのプログラム・リスト

```
10 ' ********************************
20 ' **  LOAD              ﾛｰﾄﾞ       **
30 ' **          lenger    ﾚﾝｼﾞｬｰ     **
40 ' ** (ｲﾝ ﾋﾞｯﾄ)   -   < INBIT  > **
50 ' **  1984 / 4 / 25              **
60 ' **  writer  is  nakajima       **
70 ' **                  4423       **
80 ' ********************************
90 '
100  CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
110 COLOR 2,0:CLEAR ,&HAFFF
120 DEFINT A-Z:DIM BV(120),JP(3,10)
130 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
140 M$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"'<-  CHE$(&h8E)
150 IF PEEK(&HD000)=&HA THEN GOTO 370
160 GOSUB 1230:RESTORE 200:FOR Y=8 TO 15
170 READ B$:FOR I=1 TO 40:PSET(X+I-1,Y),VAL(MID$(B$,I,1)):NEXT
180 READ B$:FOR I=1 TO 40:PSET(X+I+39,Y),VAL(MID$(B$,I,1)):NEXT
190 NEXT
200 DATA 0000000777777000000000000000000000000000:'1
210 DATA 0000007755555555550000000000000000000000:'1
220 DATA 0000000777777777700000000000000000000000:'1
230 DATA 0000077775555555555555577000000000000000:'2
240 DATA 0000000777777777777777777777777777777777:'2
250 DATA 7777777777777777777777777777700000000000:'3
260 DATA 0000000044444444777777777777774444444444:'4
270 DATA 7777777777777777777777777777777700000000:'4
280 DATA 0000000044444773434343777777773434343777:'5
290 DATA 7777773434343777777777777777700000000000:'5
300 DATA 0000000044777734311134377777343111113437:'6
310 DATA 7777343111113437777777700000000000000000:'6
320 DATA 0000000077777343111343000043431111113434:'7
330 DATA 0004343111113434000000000000000000000000:'7
340 DATA 0000000000000003434300000000003434343000:'8
350 DATA 0000003434343000000000000000000000000000:'8
360 DEF USR1=&HB000:Z=USR1(0):LINE(0,0)-(79,23),0,BF
370 RESTORE 390
380 FOR I=0 TO 117:READ A:BV(I)=A:NEXT
390 DATA 0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,0,0,1,1,0,1,1,0,0
400 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0
410 DATA 0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0
420 DATA 0,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
430 DATA 0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0
440 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0
450 DEF USR5=&HB0BD
460 DEF USR2=&HB06C:DEF USR3=&HB036:CLS
470 DATA -1,-1,0,0,1,1
480 DATA -1,-1,-1,0,0,1,1,1
490 DATA -1,-1,-1,-1,0,0,1,1,1,1
500 RESTORE 470
510 FOR I=1 TO 3:FOR N=1 TO I*2+4
520 READ A:JP(I,N)=A:NEXT N,I
530 LOCATE 0,5
540 COLOR 4
550 PRINT "
560 PRINT "
570 PRINT
580 COLOR 6
590 PRINT
600 PRINT "         L E N G E R   ! !                    by - INBIT
610 LOCATE 0,11:COLOR 3
620 PRINT "                                    ^
630 PRINT "                        ^           |          P... 30 PTS.+ POWER
640 PRINT "              ^         |           |
650 PRINT "         [SPC]+[4]     [SPC]     [SPC]+[6]      B... 50 PTS.
660 PRINT "              |_________|___________|
670 PRINT "             [4]      <-+->        [6]
680 COLOR 5:LOCATE 10,20:PRINT "HIT [ RETURN ] KEY TO  START  !! "
690 '1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
700 COLOR 6:PRINT
710 PRINT USING "              SCORE #####0      HS-SCORE #####0";SS;HS
720 Z=USR3(&HDB8A):Z=USR3(&HD914):Z=USR3(&HD6A0)
730 FOR I=0 TO 41:Z=USR3(&HE800+I):IF INP(1)=127 THEN GOTO 760 ELSE NEXT
740 FOR I=41 TO 0 STEP -1:Z=USR3(&HE800+I):IF INP(1)=127 THEN GOTO 760 ELSE NEXT
750 GOTO 730
760 COLOR 2,0:LINE(80,72)-(336,104),0,BF:LINE(8,136)-(400,144),0,BF:CLS:COLOR 4
770 FOR X=0 TO 79:FOR Y=19 TO 21:LOCATE X,Y:PRINT "■";:NEXT Y,X
780 FOR I=0 TO 29:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE RND*70+8,RND*2+20:PRINT " ";:NEXT
790 X=12:Y=17:V=0:CC=0:PP=5:SS=0:C=0:P=0:GOSUB 1090
800 FOR SE=0 TO 2
810 FOR M=0 TO 117 STEP 2
820 I=INP(0):II=INP(9):V=(1-V):B=RND*13
830 IF B<4 THEN POKE &HF530+RND*80,&HE7
840 X=X+(I=239)-(I=191):X=X-(X=2)+(X=41)
850 K=2-(I=191)+(I=239)
860 IF II=191 AND P=0 THEN P=K
870 IF P<>0 THEN 1040
880 F=&HC000+X+Y*640:Z=USR3(F)
890 L=&HF3C8+X+Y*120:Z=USR5(L)
900 IF PEEK(&HB500)<>0 THEN GOSUB 1070
910 IF B>12 THEN POKE &HFCFF,&H20
920 BEEP BV(M):BEEP BV(M+1):BEEP 0
930 Z=USR2(0):POKE &HFCB0,&H86+V:POKE &HFC38,&H20:NEXT M
940 POKE &HF540+RND*40,&H50
950 Z=CC:ON RND*(CC)+1 GOTO 980,970,960
960 ON RND*5 GOSUB 990,1000,1010,1020:Z=Z-1
970 ON RND*5 GOSUB 990,1000,1010,1020:Z=Z-1
980 ON RND*5 GOSUB 990,1000,1010,1020:GOTO 1030
990 POKE &HFC85-120*Z,&H87
1000 POKE &HFC86-120*Z,&H87
1010 POKE &HFC87-120*Z,&H87:RETURN
1020 POKE &HFC87-120*Z,&H42:RETURN
1030 NEXT SE:CC=CC+1:CC=CC+(CC=3):GOTO 800
1040 C=C+1
1050 IF C=P*2+5 THEN C=0:P=0 ELSE Y=Y+JP(P,C)
1060 GOTO 880
1070 Q=PEEK(&HB500):IF Q=&HAA THEN PP=PP+1:SS=SS+3 ELSE IF Q=&HBB THEN SS=SS+5 E
LSE BEEP:PP=PP-1
1080 IF PP=-1 THEN GOTO 1140
1090 COLOR 6
1100 LOCATE 9,23:PRINT USING "YOUR-SCORE #####0   HI-SCORE ######0";SS;HS
1110 COLOR 5
1120 LOCATE 9,48:PRINT "POWR ";PP ;": ";LEFT$(M$,PP);"  ";
1130  RETURN
1140 COLOR 6:LOCATE 0,9
1150 FOR I=0 TO 26:BEEP 1:COLOR=(7,2),(4,2):FOR T=I TO 23:NEXT:BEEP 0
1160 COLOR=(7,7),(4,4):FOR T=I TO 20:NEXT T:NEXT
1170 FOR T=0 TO 30:NEXT T:LINE(8,111)-(639,151),0,BF
1180 PRINT "
1190 PRINT "
1200 PRINT "
1210 IF HS=<SS THEN HS=SS
1220 FOR T=0 TO 3000:NEXT:CLS:GOTO 530
1230 LOCATE 10,15:PRINT "MASHIN WRITING NOW !!"
1240 RESTORE 1300:FOR I=0 TO &H100 STEP 16
1250 FOR D=I TO D+15:READ A$:C=VAL("&H"+A$):MO=MO+C:POKE &HB000+D,C
1260 NEXT D:READ A$:IF MO<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT "MASHIN DATA MISS":END
1270 MO=0:NEXT I
1280 RETURN
1290 'MASIN DATA by 4423
1300  DATA 11,00,C0,21,00,D0,36,0A,23,36,18,23,0E,18,F3,06,3B5
1310  DATA 0A,D3,5C,1A,D3,5F,77,23,D3,5D,1A,D3,5F,77,23,D3,708
1320  DATA 5E,1A,D3,5F,77,23,13,10,E8,E5,EB,11,46,00,19,EB,67A
1330  DATA E1,0D,20,DB,FB,C9,7E,23,66,6F,11,00,D0,1A,13,47,678
1340  DATA 1A,4F,13,F3,C5,E5,1A,D3,5C,77,13,D3,5F,1A,D3,5D,768
1350  DATA 77,13,D3,5F,1A,D3,5E,77,23,13,D3,5F,05,20,E7,E1,6D3
1360  DATA C1,D5,11,50,00,19,D1,0D,20,DA,FB,C9,11,30,F5,21,703
1370  DATA 31,F5,06,13,1A,C5,01,4F,00,ED,B0,12,11,28,00,19,46F
1380  DATA E5,D7,23,C1,10,EE,21,77,FD,11,EF,FD,06,12,C5,E5,8EC
1390  DATA 06,50,7E,FE,E7,28,15,FE,50,28,11,1B,2B,10,F3,7D,643
1400  DATA D6,28,6F,7C,DE,00,67,D1,C1,10,E3,C9,32,01,B5,3E,7A2
1410  DATA 20,77,1A,FE,20,20,E4,3A,01,B5,12,18,DE,00,7E,23,56C
1420  DATA 66,6F,3E,00,32,00,B5,11,79,00,19,E5,06,08,7E,FE,50C
1430  DATA 20,20,1A,23,10,F8,7C,FE,FC,28,02,18,22,06,05,11,47B
1440  DATA 71,00,19,7E,FE,20,28,05,23,10,F8,18,12,FE,50,0E,504
1450  DATA AA,28,08,FE,42,0E,BB,28,02,0E,11,79,32,00,B5,E1,56D
1460  DATA 3E,20,06,08,77,23,10,FC,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,6D7
```

移植版
スーパー誘導ミサイル

ペン太くん



はじめに

このゲームは，ベーマガの83年２月号ＦＭ－７用「誘導ミサイル・ゲーム」を移植したものです。

ゲームについて

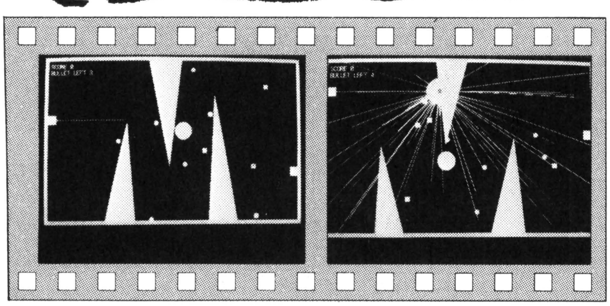
遊びかたは，スペース・キーでミサイルを発射し，[5][2]で上下にミサイルを誘導して，右の的に当ててください。

おまけ

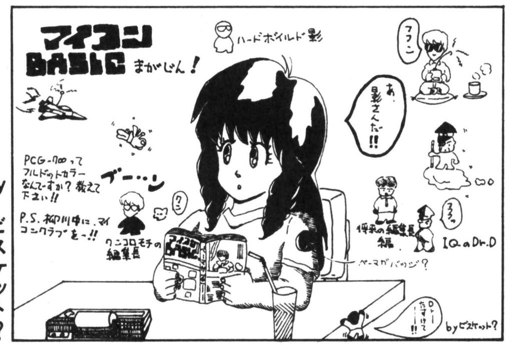
480～510行のＲＥＭを取ると，ミサイルが敵の基地に当たると模様がでます。

CHECKER FLAG

Dr.D：ＦＭからの移植だが，さすが16ビットの9801は早いな。10行にはＤＥＦＩＮＴが入ってるが，いくら16ビットだからと言って忘れてはならんぞ。それから，一応ＲＥＭ文をいれたほうがいいな。デバッグの時に大変だからな。



《写真１》 ミサイル発射!! スピード速し！　《写真２》 少しでも操作を誤まるとダメ!!



by ビスケット？

評…まあ、つぐ美みたい！（つぐ美）

スーパー誘導ミサイルのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
20 WIDTH 80,25:SCREEN 3,0:CONSOLE 0,25,0,1:ROLL 200:ROLL 200
30 MS=0:BT=5:CLS 1:COLOR 6:GOTO 60
40 BEEP 1:FOR QQ=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
50 CLS 1:FOR M=0 TO 20:ROLL 20:NEXT:COLOR 6
60 LOCATE 2,1:PRINT "SCORE";MS:LOCATE 2,2:PRINT "BULLET LEFT";BT
70 LINE(0,0)-(639,399),4,B:LINE(9,9)-(630,390),4,B
80 PAINT(320,5),4,4:MN=INT(RND*2+2):YVV=0:YV=0
90 FOR A=0 TO MN
100 MLX(A)=INT(RND*50+130*A+100):MLW(A)=INT(RND*40+50):MTH(A)=INT(RND*80+80):MTX
(A)=INT(RND*MLW(A)+MLX(A)):NEXT
110 T=1:FOR ZXX=0 TO 50:PSET(RND*562+38,RND*397+1),INT(RND*6+1):NEXT ZXX
120 FOR A=0 TO MN:BEEP
130 IF T=1 THEN LINE(MLX(A),399)-(MTX(A),399-MTH(A)*2),A+1:LINE(MTX(A),399-MTH(A
)*2)-(MLX(A)+MLW(A),399),A+1:PAINT (MLX(A)+MLW(A)/2,399),4,A+1
140 IF T=-1 THEN LINE(MLX(A),0)-(MTX(A),MTH(A)*2),A+1:LINE(MTX(A),MTH(A)*2)-(MLX
(A)+MLW(A),0),A+1:PAINT(MLX(A)+MLW(A)/2,15),4,A+1
150 T=-T:NEXT
160 HY=INT(RND*300+50):TY=INT(RND*360+20):LINE(610,TY-5*2)-(629,TY+5*2),7,BF
170 K$=INKEY$
180 IF K$<>" " THEN 170
190 XV=2:YV=0:BOP=0
200 FOR OPQ=1 TO 10:R=INT(RND*500+100):D=INT(RND*399):BOP=BOP+1
210 IF (BOP MOD 2)=1 THEN CIRCLE (R,D),5,6:PAINT (R,D),6,6:ELSE LINE(R-5,D-5)-(R
+5,D+5),5,BF
220 NEXT:MF=RND*100+270:MV=RND*100+150
230 CIRCLE(MF,MV),20,7:GOSUB *ABC:PAINT(MF,MV),TILE$,7
240 LINE(10,HY-5*2)-(30,HY+5*2),7,BF
250 LINE(10,HY)-(42,HY),7:X=42:Y=HY
260 K$=INKEY$
270 IF K$="2" THEN YVV=1:COLOR=(4,1):GOTO 300
280 IF K$="5" THEN YVV=-1:COLOR=(4,2):GOTO 300
290 IF K$=" " THEN YVV=0:COLOR=(4,3):GOTO 300
300 YV=YV+YVV
310 X=X+XV:Y=Y+YV
320 IF Y<0 THEN Y=0:GOTO 380
330 IF Y>399 THEN Y=399:GOTO 380
340 BEEP 1:BEEP 0
350 P=POINT(X+1,Y):IF P>0 THEN BEEP:GOTO 370
360 PSET(X,Y),7:     GOTO 260
370 IF X>609 AND X<630 THEN GOTO 470
380 BEEP:FOR WWW=0 TO 500:NEXT:J=6:GOSUB *PPP
390 FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB *YMO
400 CIRCLE(X,Y),30,7:PAINT(X,Y),7,7:FOR FF=0 TO 30 STEP 1
410 CIRCLE(X,Y),FF,6
420 FOR WE=0 TO 5:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:CIRCLE(X,Y),FF-5,0
430 NEXT:FOR KLJ=0 TO 3000:NEXT
440 BT=BT-1
450 IF BT<0 THEN 560
460 FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 50
470 FOR S=0 TO 300:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:FOR EEE=0 TO 1000:NEXT:BEEP 1
480 J=2:REM BEEP 1:FOR A=0 TO 399 STEP 2
490 REM FOR KKK=0 TO 3:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
500 REM LINE(X,Y)-(400,A),1
510 REM LINE(X,Y)-(400,A+1),6:NEXT
520 GOSUB *PPP:FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB *YMO
530 IF X=620 THEN MS=MS+500:BT=BT+10:GOTO 550
540 BT=BT+3:MS=MS+20
550 GOSUB *BOMB:GOTO 440
560 WIDTH 40,25:LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER"
570 PRINT "  REPALY TO HIT RETURN KEY  !! "
580 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 580 ELSE RUN
590 *PPP FOR E=1 TO 10:COLOR=(0,J):BEEP 1:FOR F=1 TO 70:NEXT F:BEEP 0:COLOR=(0,0
):FOR P=1 TO 120:NEXT P:NEXT E:FOR FGH=0 TO 500:NEXT:RETURN
600 *BOMB LINE(610,TY-5*2)-(629,TY+5*2),0,BF
610 FOR CCC=0 TO 50 STEP 2:AAA=INT(RND*7+1):CIRCLE(620,TY),CCC,AAA:FOR GGG=0 TO
20:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:CIRCLE(620,TY),CCC,0:NEXT:FOR TYU=0 TO 1000:NEXT:RETURN
620 *YMO FOR QWE=0 TO 50:LINE(X,Y)-(RND*639,RND*399),INT(RND*6+1):NEXT:RETURN
630 *ABC FOR GH=0 TO 5:TILE$=TILE$+CHR$(RND*255)+CHR$(RND*255)+CHR$(RND*255):NEX
T:RETURN
```

★影さんがむかし通っていた小学校は？（愛知県西春日井郡・Mr.もっつあん12才）……【影：ふつうの小学校！編：なぜふつうを強調するのかと言えば，それもうみなさんが一番よくわかってるはず。ねっ！影：ふつうの小学校！】

四次元パイロット

ミッシェル住友



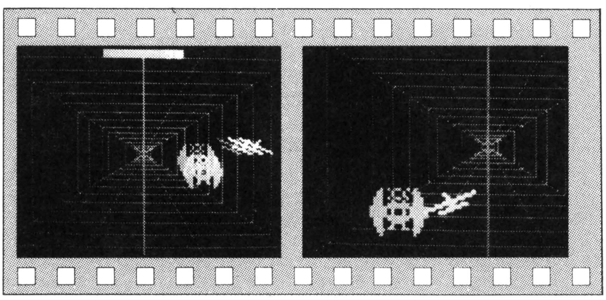
●遊びかた

セスナを操縦して敵ＵＦＯを誘導し，まわりの壁にぶつけてください。ＵＦＯを壁にぶつけると，セスナの高さでテレポート・エネルギー（上に表示される）が加算されます。エネルギーが100以上になると，テレポートができます。テレポートをすると，エネルギーが100減少します。

エネルギーが1500以上になると〝ＧＯＯＤ！〟と表示され，４次元空間から脱出したことになり，ゲーム・オーバー。また，セスナが５機死んでもゲーム・オーバーです。慣性飛行感覚をお楽しみください。

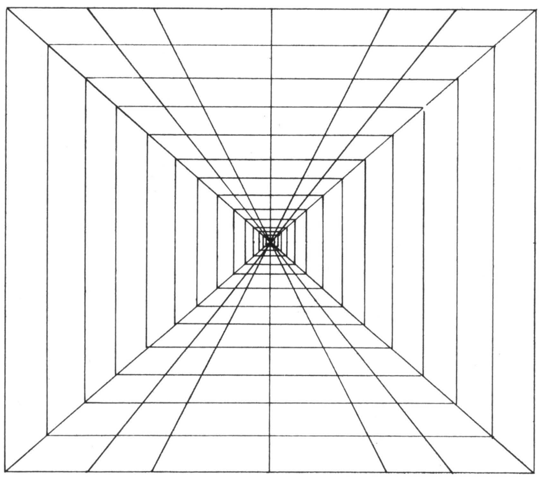
●操作方法

コントローラ１を使います。方向キー，１，３，５，７で，上下左右に動かし，シフトキーでテレポートします。

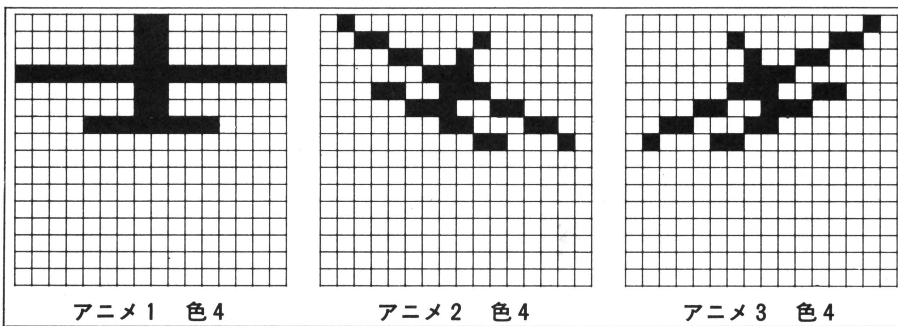


《写真１》 こ，この飛行感覚はどこかで…？

《写真２》 微妙なキー操作が決め手です



《第１図》作画例



アニメ１　色４　　アニメ２　色４　　アニメ３　色４

DATA

アニメ１，２，３

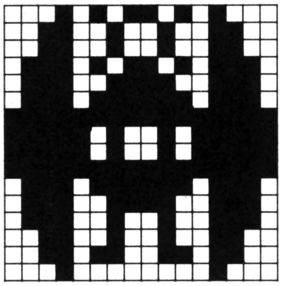
Name　セスナ34Ｌ型

特徴

テレポート機能をそなえた，ただ一つの飛行機。

《第２図》アニメの描きかた

★ＰＬＡＹ〝てとなにぬちつ〟これはＰ６のドレミです。ではＰＬＡＹ〝ふえほへるみ〟は何でしょう？（兵庫県神戸市・平尾和也12才）……【影：ギャハハ！答えはＦＣエラーだってさ!!で，どんなメロディ？編：バカ!!】



アニメ4　色7

DATA
アニメ4
Name　UFO
特徴
生命体のみに作用する選択的効果をもつ，無人特攻機。

《第3図》アニメの描きかた

CHECKER FLAG

Dr.D：170行から270行までがみそだな。
編：ここが慣性飛行感のみそなんですね。＋6，－3になっているのは，結局＋3，－3になるんですよ。わかる？
影：みそラーメンが食べたいな！

四次元パイロットのプログラム・リスト

```
 10  トマレ
 20  シキ S=0
 30  マワレ 650 A=1カラ5カンカク1
 40  シキ X=113
 50  シキ Y=81
 60  シキ アニメ1=イチ(Y,X)
 70  シキ アニメ2=イチ(193,257)
 80  シキ アニメ3=アニメ2
 90  シキ PX=0
100  シキ PY=0
110  シキ PXX=0
120  シキ PYY=0
130  シキ XX=ランスウ(208)+9
140  シキ YY=153
150  シキ アニメ4=イチ(YY,XX)
160  カケ 13,S
170  キイ 1 J,K
175  モシ K>=1ナラバ750 ニイケ
180  モシ J=1ナラバ240 ニイケ
190  モシ J=3ナラバ260 ニイケ
200  モシ J=5ナラバ230 ニイケ
210  モシ J=7ナラバ270 ニイケ
220  280 ニイケ
230  シキ PY=PY+6
240  シキ PY=PY-3
250  280 ニイケ
260  シキ PX=PX+6
270  シキ PX=PX-3
280  モシ XX>=X+1ナラバ320 ニイケ
290  モシ XX<=X-1ナラバ310 ニイケ
300  330 ニイケ
310  シキ PXX=PXX+2
320  シキ PXX=PXX-1
330  モシ YY>=Y+1ナラバ370 ニイケ
340  モシ YY<=Y-1ナラバ360 ニイケ
350  380 ニイケ
360  シキ PYY=PYY+2
370  シキ PYY=PYY-1
380  オト イチオン
390  シキ X=X+PX
400  シキ Y=Y+PY
410  シキ XX=XX+PXX
420  シキ YY=YY+PYY
430  シキ アニメ4=イチ(YY,XX)
440  モシ PX=0ナラバ500 ニイケ
450  モシ PX>0ナラバ470 ニイケ
460  480 ニイケ
470  モシ PX<=32767ナラバ540 ニイケ
480  シキ アニメ3=イチ(Y,X)
490  550 ニイケ
500  シキ アニメ1=イチ(Y,X)
510  シキ アニメ2=イチ(193,257)
520  シキ アニメ3=アニメ2
530  560 ニイケ
540  シキ アニメ2=イチ(Y,X)
550  シキ アニメ1=イチ(193,257)
560  モシ Y>177ナラバ640 ニイケ
570  モシ X>225ナラバ640 ニイケ
580  モシ YY>161ナラバ670 ニイケ
590  モシ XX>225ナラバ670 ニイケ
600  モシ YY>=Y+16ナラバ710 ニイケ
610  モシ Y>=YY+33ナラバ710 ニイケ
620  モシ XX>=X+32ナラバ710 ニイケ
630  モシ X>=XX+33ナラバ710 ニイケ
640  オト シオン
650  トジル
660  10 ニイケ
670  オト サンオン
680  シキ S=S+Y*2
690  モシ S>=1500ナラバ730 ニイケ
700  110ニイケ
710  シキ S=S+1
720  モシ S<1500ナラバ160 ニイケ
730  カケ 13," GOOD !"
740  10 ニイケ
750  モシ S<100ナラバ180 ニイケ
760  シキ S=S-100
770  シキ X=ランスウ(208)+9
780  シキ Y=ランスウ(144)+9
790  シキ PX=0
800  シキ PY=0
810  60 ニイケ
820  オワリ
```


★編集部のみなさんへ哲学の質問を二つ。編集部にとって影さんとは？ＯＦコーナーにとってこのハガキとは？（佐賀県伊万里市・**原田昌史14才**）……【**編**：もち読者と編集部のホットラインです。**影**：カッコイインだわ～。】

RX-78用

コン虫採集ゲーム

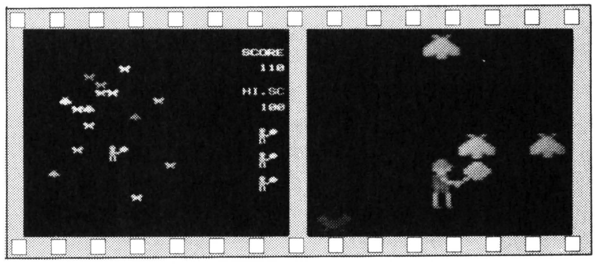


きむらく〜ん

夏休みというと自由研究というのがありまして，昆虫採集などしたものですが，最近は虫もかなり地方に行かないと，なかなか見つかりません。そんなわけで，今月は昆虫ならぬコン虫採集ゲームを作ってみました。

ゲームはいたってカンタン。ジョイスティックであみを持っている少年を上下左右に動かして，ちょうちょをつかまえればいいんですが，緑色のちょうはジャンプしなければつかまりません。ジャンプは，ボタンを押せばいいのです。黄色のちょうは高すぎてつかまえられません。ようするに，飛んでる高さが色に出るわけです。赤色をしたガは毒を持っているので，気をつけてください。では，おたのしみください。

最近リストがだんだん長くなってきたので，今回は短かめにしました。



《写真1》ヒラヒラ…，チヨウがいっぱいいるぞ　《写真2》エイッ！のどかなゲームですね

コン虫採集ゲームのプログラム・リスト

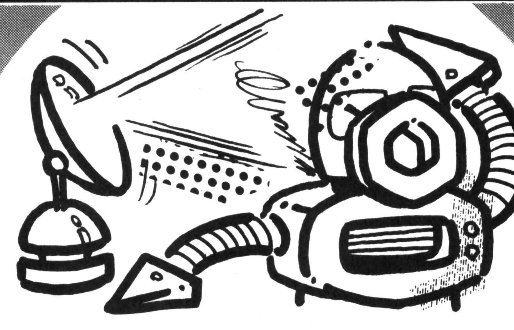
```
100 CLEAR:DIM TX(10),TY(10),TZ(10),MA$(2),GX(3),GY(3)
110 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 31:READ D:MA$(I)=MA$(I)+CHR$(D):NEXT:NEXT
120 FOR I=0 TO 7:READ D:CH$=CH$+CHR$(D):NEXT
130 FOR I=0 TO 7:READ D:GA$=GA$+CHR$(D):NEXT
140 LE=4:SC=0
150 COLOR ,0:PRINT"■":CURSOR 10,5:PRINT"ｺﾝﾁｭｳ"
160 CURSOR 12,7:PRINT"ｻｲｼｭｳ":CURSOR 14,9:PRINT"ｹﾞｰﾑ !"
170 CURSOR 0,15:PRINT"ｼﾞｮｲｽﾃｨｯｸ ﾉ ﾎﾞﾀﾝｦ ｵｽﾄ ﾊｼﾞﾏﾘﾏｽ"
180 JOYS1 JO:IF(JO=9)+(JO=0)THEN 200
190 GOTO 180
200 PRINT "■":CURSOR 24,1:PRINT"SCORE":CURSOR 24,6:PRINT"HI・SC"
210 CURSOR 24,8:PRINT USING"#####";HI
220 C=LE:X=8:Y=11:Z=0:XX=8:YY=11:ZZ=0
230 C=C-1:IF C=0 THEN 300
240 FOR I=0 TO 2:POSITION 160,160-C*24:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,MA$(I):NEXT:GOTO 230
300 ZZ=0:JOYS1 JO:ON JO+1 GOTO 440,310,320,330,340,350,360,370,380,390,440
310 XX=X+1:GOTO 400
320 XX=X+1:YY=Y-1:GOTO 400
330 YY=Y-1:GOTO 400
340 XX=X-1:YY=Y-1:GOTO 400
350 XX=X-1:GOTO 400
360 XX=X-1:YY=Y+1:GOTO 400
370 YY=Y+1:GOTO 400
380 XX=X+1:YY=Y+1:GOTO 400
390 IF Z=0 THEN ZZ=1:GOTO 440
400 IF XX<0 THEN XX=X
410 IF XX>15 THEN XX=X
420 IF YY<2 THEN YY=Y
430 IF YY>20 THEN YY=Y
440 POSITION X*8,(Y-Z)*8:PATTERN[0]2,STRING$(CHR$(255),32)
450 FOR I=0 TO 2:POSITION XX*8,(YY-ZZ)*8:PATTERN[I*2-(I=0),W1]2,MA$(I):NEXT
460 X=XX:Y=YY:Z=ZZ
470 FOR C=0 TO 10:POSITION TX(C)*8,(TY(C)-TZ(C))*8:PATTERN[0]1,STRING$(CHR$(255),8)
480 IF(TX(C)=X+1)*(TY(C)=Y)*(TZ(C)=Z)THEN 700
490 NEXT:C=0
500 G=INT(RND(1)*6)+1:ON G GOTO 510,520,530,540,550,560
510 TX(C)=TX(C)+1:GOTO 600
520 TX(C)=TX(C)-1:GOTO 600
530 TY(C)=TY(C)-1:GOTO 600
540 TY(C)=TY(C)+1:GOTO 600
550 TZ(C)=TZ(C)-1:GOTO 570
560 TZ(C)=TZ(C)+1:GOTO 570
570 IF TZ(C)<0 THEN TZ(C)=0
580 IF TZ(C)>2 THEN TZ(C)=2
600 IF(TX(C)<0)+(TX(C)>16)THEN TX(C)=INT(RND(1)*17)
610 IF(TY(C)<2)+(TY(C)>21)THEN TY(C)=INT(RND(1)*20)+2
620 POSITION TX(C)*8,(TY(C)-TZ(C))*8:PATTERN[(TZ(C)+1)*2]1,CH$
640 C=C+1:IF C>10 THEN 800
650 GOTO 500
700 TX(C)=100:TY(C)=100:SC=SC+10-(TZ(C)=1)*40:CURSOR 24,3:PRINT USING"#####";SC
710 GOTO 490
800 FOR E=0 TO 3:POSITION GX(E)*8,GY(E)*8:PATTERN[0]1,STRING$(CHR$(255),8):NEXT
810 E=0
820 G=INT(RND(1)*4)+1:ON G GOTO 830,840,850,860
830 GX(E)=GX(E)+1:GOTO 870
840 GX(E)=GX(E)-1:GOTO 870
850 GY(E)=GY(E)-1:GOTO 870
860 GY(E)=GY(E)+1
870 IF(GX(E)<0)+(GX(E)>16)THEN GX(E)=INT(RND(1)*17)
880 IF(GY(E)<1)+(GY(E)>20)THEN GY(E)=INT(RND(1)*20)+1
890 POSITION GX(E)*8,GY(E)*8:PATTERN[3]1,GA$
900 IF(X=GX(E))*((Y=GY(E))+(Y+1=GY(E)))THEN 930
910 E=E+1:IF E>3 THEN 300
920 GOTO 820
930 LE=LE-1:IF LE>0 THEN 200
940 PRINT"■":CURSOR 9,7:PRINT"GAME OVER !!"
950 CURSOR 9,12:PRINT"SCORE";SC
960 IF SC>HI THEN HI=SC
970 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CURSOR 9,15:PRINT"TRY AGAIN ?"
980 JOYS1 JO:IF JO<>10 THEN 140
990 GOTO 980
1000 DATA 0,0,0,24,0,60,0,126,0,126,60,60,44,26,28,1
1010 DATA 188,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1020 DATA 24,0,60,24,124,60,60,126,24,126,0,60,16,26,224,1
1030 DATA 128,0,0,0,0,0,36,0,36,0,36,0,36,0,108,0
1040 DATA 0,0,0,24,0,60,60,126,24,126,0,60,16,26,224,1
1050 DATA 128,0,60,0,60,0,36,0,36,0,36,0,36,0,0,0
1060 DATA 0,66,231,255,126,60,102,66
1070 DATA 36,24,60,126,255,255,219,24
```



★大正天皇が魚屋に入って何やら背おってでてきた。「何背おってるの？」「鯛しょってんの」。（青森市・柳の田んぼ12才）……【影：宮仕いが言いました。「それは鯛ではありません」。天皇が言いました。「へーイカだな」。】

秘密兵器
ソーラー・システム

ホワイト・エンゼル



■ゲームの説明

動き回る敵を照準でとらえ，軍の秘密兵器ソーラー・システム（太陽光反射システム）を用いて，ビームを発射し,時間内にすべての敵を破壊してください。

キー操作は，照準の移動がテンキー，ビーム発射がＳＰＡＣＥキーで，ＳＰＣキーを長く押すとまず照準が縮み(照準セット)，太陽光反射板が赤く光り，そのつぎにビームが発射されます。反射鏡の原理で，ビームに当たっても，大きい照準（照準移動時の）内にいない敵は爆発しません。ビームの集約された照準地点の敵は，つぎつぎと爆発していき，全部破壊すると１面クリアになり，つぎの面から制限時間が減ります。

時間がなくなった時がゲーム・オーバーです。ゲーム中や終了時は[ESC]キーで実行を中断できます。またエラー等が出てキーを受けつけない場合は，必ず[BREAK]キーを押しながら，リセット・キーを押してください!!

■プログラムの説明

ゲームはテキスト，背景はグラフィックと分けて高速化をねらいました。

Ｓ１のＰＵＴ＠Ｃ，ＧＥＴ＠Ｃという命令を使っているので，ＰＣＧで作った16×16ドット以上のフル・カラー・キャラクタを瞬時に表示することができました。ＦＭやＰＣだと24倍以上遅くなるものを，キャラクタとして扱うので当然です。ＬＥＤ点灯や効果音，グラフィックとかなりこってみたので，他機種へ移動してもそれなりに楽しめると思います。

モードはＳ１モードで，モードスイッチが ⏏ の状態で電源を入れてから打ちこんでください。10～30行はＲＵＮしておいて，[F1]を押してからＬＩＳＴを実行すると，リストが見やすくなります。

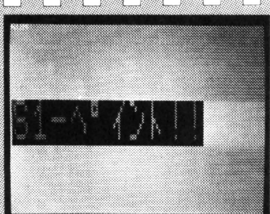
CHECKER FLAG

影：Ｓ１とＰＣ―8801はよく似ているなあ！ああっ，Ｓ１の方が軽いや！中身が少ないから性能は8801より悪いのか！ポカッ!!

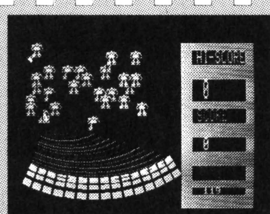
Dr.D：重量は軽いが性能はよいんだ。見てなさい（Ｓ１，8801共にＰＡＩＮＴ!!）。

Ｓ１：サーッ，終了!!（影：ワッ速い！）

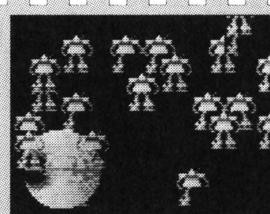
8801：ツツツツ…（しばらくして）終了!!



《写真１》 ＲＵＮすると，強力なＳ１ペイントのデモが始まる



《写真２》 照準を合わせて，ビビ〜〜〜ンチョ!!



《写真３》 ズバズバ，ズバ〜〜〜ン!! 当たり!!



《写真４》 射程内の敵はすべてやっつけられるゲームです

★電波新聞社上空―バクダン投下！……影をぬかして全員無事のもよう。それでいいのだ，これで平和になる。(宮城県仙台市・ゲークン！みてるかユキオ11才)……【影：これでいいのか？これでいいのかこれで】

秘密兵器ソーラー・システムのプログラム・リスト

```
10 KEY1,"W.80:COLOR7,,1"+CHR$(13):KEY2,"SCREEN1"+CHR$(13):KEY3,"PALETTE"+CHR$(13
)
20 IG$(&H2A)="FFFFFFFFFFFFFFFF":PNT$=CHR$(&HFF)+"U3"+CHR$(FF)+"3U"
30 ' **************************     ショキ セッテイ        **************************
40 SCREEN1,,1:Z$="":N=16:FOR A=1 TO 24:Z$=Z$+CHR$(255)+CHR$(N)+CHR$(N):N=(N*2^(S
GN(RND(1)*3-1)))MOD 255:NEXT:FOR A=1TO 7:PAINT(0,0),A:NEXT:SYMBOL(5,80),"S1-ヘ゜イン
ト!!",6, 6,6:FORA=1TO 5:PAINT(0,0),A,6:NEXT:PAINT(0,0),Z$,6:Z$=INPUT$(1)
50 DEFINTA-O,Q-Z:DEFMAP=1:WIDTH40:SCREEN1,,1:DIM D(4),E(4),B(9),BE(9),T1(36),T2(
36),TE(36),U(20),V(20),F(30),X(30),Y(30),XX(30),YY(30),PC(8),X1(30),Y1(30),Q(12)
60 Z=0:FOR CH=0 TO 3:FOR B=0 TO 2:X$(B)="":FORA=1 TO 8:READ X$:X$(B)=X$(B)+X$
70 Z=Z+VAL("&H"+X$):NEXT A:NEXT B:IG$(CH+&HE4)=X$(1),X$(2),X$(0):NEXT CH
80 FOR A=1 TO 7:READ X:PALETTE A,X:NEXT:R$=CHR$(29):COLOR,,1:C=7
90 FOR A=1 TO 12:READ Q(A):NEXT
100 CLS:PRINT"▲"+R$+R$+R$+CHR$(31);"▼":GET@C(0,0)-(1,1),D:GET@C(2,2)-(3,3),E
110 FOR B=-1 TO 1 STEP 2:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:AA=20+18*A:BB=20+18*B:LINE(AA,BB)-
(AA+A,20+14*B+B),PSET,C,B:LINE(AA,BB)-(20+14*A+A,BB+B),PSET,C,B:NEXT:NEXT
120 'PALETTE:'コノキ゛ョウノ セントウノ "'" ヲ トルト ($44 $4F $4D) ノ ハイショク ニ ナルヨ !! ヤッテミヨウ !!
130 LINE(20,16)-(19,23),PSET,C,B:LINE(16,20)-(23,19),PSET,C,B
140 IMAGE(0,0),&H98:IMAGE(0,32),&H9A:IMAGE(32,0),&H99:IMAGE(32,32),&H9B:IMAGE(16
,16),&H8F:LINE(16,16)-(23,23),XOR ,7,B:IMAGE(16,16),&HF0
150 PRINT"┌   ┐":PRINT"        ┌┐":PRINT"  +    +":PRINT"        └┘":PRINT"└    ┘"
160 GET@C(0,2)-(4,7),T1:GET@C(5,2)-(10,7),T2:GET@C(11,2)-(16,7),TE
170 PAI=3.1415:PP=PAI/4:PX=PP*1.1:FOR A=1 TO 15:XX(A)=-COS(PAI*A/30+PP)*300:YY(A
)=SIN(PAI*A/30+PP)*80+100:XX(A+15)=-COS(PAI*A/30+PX)*300:YY(A+15)=SIN(PAI*A/30+P
X)*80+100:NEXT
180 FOR A=0 TO 8:PC(A)=((.75)^A+6)/7:NEXT
190 B(0)=&H303:B(1)=D(1):B(3)=D(2):B(7)=D(3):B(9)=D(4):BE(0)=B(0):FOR A=1 TO 9:B
E(A)=E(1):NEXT:FOR A=1 TO 9:B(A)=B(A) OR &H7700:NEXT
200 FOR A=1 TO 30:X1(A)=XX(A)*PC(8)+210:Y1(A)=YY(A)*PC(8):NEXT
210 ' **************************     GAME START        **************************
220 CLS:S=0:RD=0:COLOR,,0:GOSUB590
230 ' **************************     ROUND START       **************************
240 FOR A=1 TO 30:F(A)=1:X(A)=INT(RND(1)*20+2):Y(A)=INT(RND(1)*10+2):NEXT:GOSUB
700:DD=0:GOSUB 590:TM=121+10*RD*(RD<5)+(RD>4)*50:RD=RD+1:G=5:H=5:CLR=0:ED=0
250 INTERVAL 2:ON INTERVAL GOSUB 500
260 LINE(0,0)-(400,130),PSET,0,BF
270 SOUND 7,&H12:SOUND 10,3 :SOUND 6,16
280 FOR A=1 TO 30:SOUND 10,7:FOR B=1 TO Y(A):PUT@C(X(A),B-1),E:PUT@C(X(A),B),D:N
EXT:SOUND 10,0:FORB=1TO200:NEXT:NEXT
290 INTERVAL ON :POKE &HFFE0,4:'*******     SOFTWARE KEY SCAN OFF     ********
300 ' **************************     MAIN ROUTINE      **************************
310 FOR B=0 TO 14:PUT@C(G,H),TE:FOR A=1+B*2 TO  2+B*2:IF F(A)=0 THEN GOTO330
320 SOUND10,3:X=X(A):Y=Y(A):X(A)=X+INT(RND(1)*3-1)+((X>22)-(X<2))*2:Y(A)=Y+INT(R
ND(1)*3-1)+((Y>12)-(Y<2))*2:PUT@C(X,Y),E:X=X(A):Y=Y(A):PUT@C(X,Y),D
330 NEXT:SOUND 10,0:K=PEEK(&HFFE0):IF K=&H80 THEN 380
340 G=G+((K=&HBE)*(G<21)-(K=&HB7)*(G>2))*2:H=H+((K=&HCD)*(H<10)-(K=&H8D)*(H>2))*
2:GET@C(G,H)-(G+4,H+4),TE:PUT@C(G,H),T1:TG=0:PALETTE7,15:POKE&HFFE0,4
350 IF K=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:STOP
360 NEXT:IFED=1THENGOTO520ELSEIFCLR=1THEN470ELSE310
370 ' **************************       F I R E         **************************
380 DB=0:TG=TG+1:IF TG=1 THEN PUT@C(G,H),T2:POKE&HFFE0,5:PALETTE 7,2:GOTO 360
390 POKE &HFFE0,&H46:POKE &HFFE0,6:INTERVAL STOP:PALETTE7,7:G=G+2:H=H+2:COLOR,,1
:LOCATE G,H:PRINT"x":COLOR,,0
400 INTERVAL ON:MR=275:GOSUB 650
410 GOSUB 680:FOR AA=1TO 30:IF(X(AA)<G+2)*(Y(AA)<H+2)*(X(AA)>G-3)*(Y(AA)>H-3)*F(
AA)THEN440
420 NEXT:POKE&HFFE0,4:TG=0:G=G-2:H=H-2:FOR A=1 TO 36:TE(A)=&H6700:NEXT:GOTO 360
430 ' **************************    BURN ROUTINE       **************************
440  POKE &HFFE0,&H43:POKE &HFFE0,3:F(AA)=0:X=X(AA):Y=Y(AA):PUT@C(X,Y),B:X=X*16+
16:Y=Y*8+8:GOSUB 670 :X=(X-16)/16:Y=(Y-8)/8:PUT@C(X,Y),BE:DB=DB+1:S=S+DB*10:DD=D
D+1:SYMBOL(M,112),STR$(S*10),2,2,4:POKE &HFFE0,6
450 IF DD<30 THEN 420 ELSE CLR=1:INTERVAL OFF:GOTO 420
460 ' **************************     ROUND CLEAR       **************************
470 FOR A=1 TO 6:SYMBOL(50+A*2,60+A),STR$(RD)+" ROUND CLEAR",3,4,A,PSET:NEXT
480 FOR A=TM TO 0 STEP-1:POKE &HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:S=S+1:SYMBOL(M,112),STR$(S
),2,2,4:LOCATE 30,21:PRINTA:NEXT:CLS2:GOTO 240
490 ' **************************    INTERVAL TIMER     **************************
500 POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:TM=TM-1:LOCATE30,21:PRINTTM:IF TM>-1 THEN RETURN
 ELSE ED=1:INTERVAL OFF:LOCATE 29,21:PRINT"TIME OVER":RETURN
510 ' **************************     GAME OVER         **************************
520 FOR A=1 TO 7:SYMBOL(120+A*2, 60+A ),"GAMEOVER",3,3,A,PSET:P=PEEK(&HFFE0):NEX
T:GOSUB 730:G1=1:H1=1:G=5:H=10
530 IF S>HS THEN HS=S
540 FOR A= 1 TO 36:TE(A)=&H6700:NEXT:PUT@C(0,0),TE:PUT@C(1,1),D:PUT@C(1,2),D:PUT
@C(2,2),D:GET@C(0,0)-(4,4),TE:SYMBOL(140,110),"PLAY : SPACE KEY ",1,1,7:SYMBOL(1
40,130),"END  : ESC   KEY"
550 K=PEEK(&HFFE0):IF K=&H80 THEN 220
560 IF K=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:END
570 PUT@C(G,H),TE:G1=G1*(-1)^((G=0)+(G=20)):H1=H1*(-1)^((H=0)+(H=14)):G=G+G1:H=H
+H1:PUT@C(G,H),T1:GOTO 5500 500
580 ' ************************** GRAPHIC DRAW ROUTINE  **************************
590 LINE(440,8)-(630,190),PSET,2,B:FOR A=1 TO 11 STEP 2:LINE(468,Q(A)*8-1)-(608,
Q(A+1)*8),PSET,2,B:NEXT: PAINT(441,10),PNT$,2:M=480:SYMBOL(M,16),"HI-SCORE",2,2,
1
600 SYMBOL(M,80),"SCORE",2,2,3:SYMBOL(M,144),"TIME",2,2,5
610 SYMBOL(M,48),STR$(HS*10),2,3,2:SYMBOL(M,112),STR$(S*10),2,2,4
620 RETURN
630 FOR B=0 TO 8:PB=PC(B):FOR A=1 TO 15:LINE(XX(A)*PB+210,YY(A)*PB)-(XX(A+15)*PB
+210,YY(A+15)*PB),PSET,7:NEXT:NEXT
640 FOR A=1 TO 30:FOR B=0 TO 6 STEP 2:LINE(XX(A)*PC(B)+210,YY(A)*PC(B))-(XX(A)*P
C(B+1)+210,YY(A)*PC(B+1)),PSET,7:NEXT:NEXT:RETURN
650 SOUND10,7:FORR=MR TOOSTEP-17:CL=R MOD6+1:X=(210*R+(G+.5)*16*(MR-R))/MR:Y=(80
*R+(H+.5)*8*(MR-R))/MR:SOUND 6,31-R/MR*20
660 CIRCLE (X,Y),R,CL,PAI/4*5.2,PAI/4*7,.27,PSET,&HE739:NEXT:RETURN
670 SOUND 10,9:SOUND 6,1:FOR AB=1TO40STEP2:CIRCLE(X,Y),AB,2:NEXT:FOR AB=1 TO 40:
CIRCLE(X-40+AB, Y),AB,0:NEXT:LINE(X-40,Y-20)-(X+40,Y+20),PSET,0,BF:SOUND 6,3:SOU
ND 10,0:RETURN
680 FOR R=MR TOOSTEP-17:X=(210*R+(G+.5)*16*(MR-R))/MR:Y=(80*R+(H+.5)*8*(MR-R))/M
R
690 CIRCLE (X,Y),R,0,PAI/4*5.2,PAI/4*7,.27,PSET,&HE739:NEXT:SOUND 10,0:RETURN
700 LINE(0,120)-(439,199),PSET,4,BF,&H5555:GOSUB 720:LINE(0,120)-(439,199),PSET,
3,BF,&HAAAA:GOSUB630:LINE(0,120)-(439,199),PSET,7,B:PAINT(1,121),0,7:LINE(0,120)
-(439,199),PSET,0,B:RETURN
710 ' **************************     MUSIC PLAY        **************************
720   PLAY "S12M1  T180 L1 N49L2 N47L2 N49L1 N52L2 N51L4 N47L1 T75 N49","
          S12M1  T180 L1 N46L2 N44L2 N46L1 N49L2 N48L4 N44L1 T75 N46":RETURN
730 PLAY"L8 N46N49N47N46L16 N37N42N44N47N46N44N46N42N37N49N47N46N47N44N42L8  N44
N47N54L2  N56":RETURN
740 ' **************************    CHARACTER DATA     **************************
750 DATA 01,02,7F,7F,6F,CF,9F,DF,  00,01,00,40,6F,C0,80,C0
760 DATA 00,00,04,0F,00,00,00,00,  00,80,FC,FC,E6,E3,F1,F3
770 DATA 10,20,00,04,E6,03,01,03,  10,20,40,E0,00,00,00,00
780 DATA 66,0C,0C,1C,2E,5A,3C,7E,  66,0C,0C,14,2E,76,2C,6E
790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,  C6,60,60,70,F8,B4,68,FC
800 DATA C6,60,60,50,F8,DC,68,EC,  00,00,00,00,00,00,00,00
810 DATA 6,3,4,5,2,1,7
820 DATA 2,4,6,9,10,12,14,16,18,20,21,22
830 ' ************************** message from  W.A.   **************************
840 ' KEY BUFFER is useless when game ! When it is necessary to know key code ,
CPU had better read key scan code from KEY SCAN REGISTER (&HFFE0).
850 '  MB-S1 is one of the best machine of the 8 bit machines. BUT software is
less than FM-7,X1,PC-8801 etc. So S1 user must program good GAMES with superior
hardwares ! And populaise MB-S1 !  For increment of good soft wares we enjoy.
```

★編集長，影のありがたみを知るために1か月くらい休ませてみたらどうですか？1か月でわからなかったら2，3か月休ませて，給料はみんなで山分け。(東京都小平市・松本　卓13才)……【影：キミは私の味方？それとも敵？】

SC-3000(LEVELⅡ)用

NINJA

山田　武蔵



ストーリー

キミは，さすらいの忍者君です。ある日火炎の術を使う忍者にばかにされ，頭にきて戦いをいどみました。

CHECKER FLAG

Dr.D：ＬＥＶＥＬⅡＢＡＳＩＣは，フリー・エリアが小さいのでゲームが単調になってしまうようじゃ。

編：プログラムを二つにすれば，画面はきれいになりますが……。

Dr.D：とにかくアイデア優先でたのむぞ！

遊びかた

これは，忍者君を動かして火炎をよけながら，シュリケンを投げて敵に当てるというゲームです。忍者君をカーソル・キーで左右にあやつり，スペース・キーでシュリケンを投げます。シュリケンは，敵１人たおすのに三つです。三つシュリケンを投げても敵に当たらなかったり，火炎に当たったりしたらゲーム・オーバです。

参考にした本

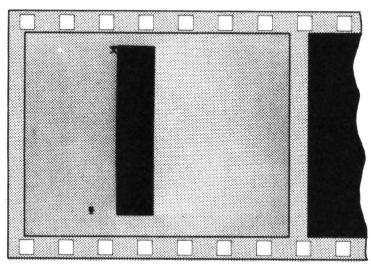
ベーマガ84年１月号　「ＵＦＯおとし」
　　　　84年５月号　「ＮＩＮＪＡ」

SC-3000

★

ＮＩＮＪＡのプログラム・リスト

```
1 X=12:Y=20
10 N=1
20 A=0:CLS:M=INT(RND(1)*25)+1:CURSORM-
1,N:PRINT"*"
30 FORN=NTO20:CURSORM,N:PRINT"■■■■■"
50 CURSORX,Y:PRINT" * ":IFINKEY$=CHR$(
28)THENX=X+1
60 IFINKEY$=CHR$(29)THENX=X-1
62 IFA>2THEN120
65 IFINKEY$=" "THENA=A+1:GOTO160
70 IFM<X+2ANDY=NTHENIFM+5>X+1ANDY=NTHE
N120
90 IFX<0THENX=0
100 IFX>35THENX=35
110 NEXTN:N=1:GOTO20
120 BEEP2:CLS:PRINT"GAME OVER";S:END
130 FOR6=18TO1STEP-1:CURSORX+1,6:PRINT
"X":IFX+1=M-1AND6=1THENBEEP:S=S+10:GOT
O10
140 CURSORX+1,6:PRINT" ":NEXT6
150 GOTO65
160 IFA<4THENGOTO130
170 GOTO120
```



《写真１》ヒューン！火炎をよけてシュリケンを投げる

★

★

PIK BOY

清水 Ranjely



え！プリンセスが悪魔にさらわれたって？悪魔の館は迷路になっていて，着ているパワースーツは3分しかもたないんですね。いいでしょう！きっとプリンセスを助け出しますよ！

■CMのお時間です

移動はカーソル・キーです。［シフト］＋［E］キーで100点減らして，全迷路図が数秒表示されます(面に1回だけです)。画面中央に館内，下にタイム，左下にエネルギー，右下にプリンセスの位置が表示されます。タイム・オーバー，悪魔に出会う，エネルギー・ゼロのどれかになったら1人減ります。最初は3人，残りが0でゲーム・オーバーです。

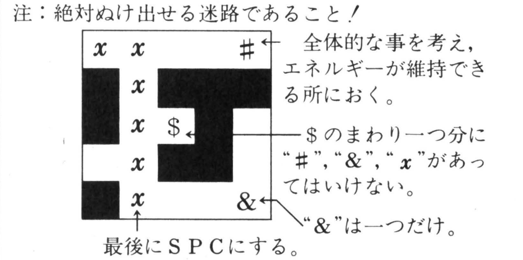
■いざ出陣！の巻

プリンセスを助けたら，右側まで来てください。悪魔の周囲は変な音が聞こえるので気をつけて，タンクは一度に使わないでください。やられたとき使ったタンクにはエネルギーがありませんから，どんどん減っていってしまいますよ！

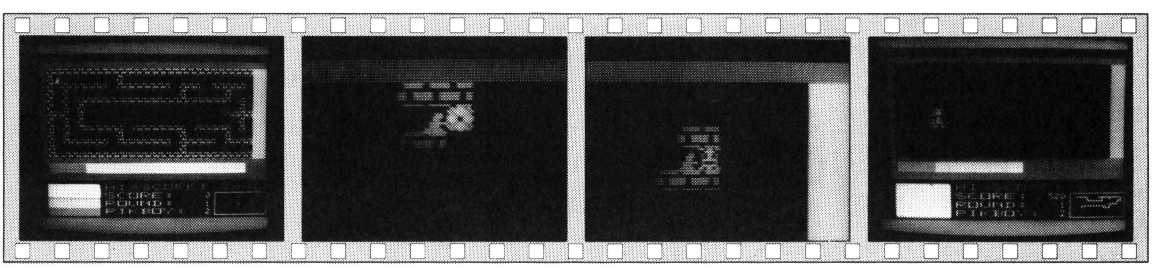
■ENDぃたぁ？の巻

4面からはあなたが作ってください。プログラムは1460行からDATAになっていません。これはあなたが考えた迷路をそのまま入力できるようにしているのです。迷路ができたら各2段目の前の(”)地点にカーソルを持ってきて，DELキーで1段目の(,)のすぐ後につなげてから各行の先頭に（DATA）を追加してCRします。このデータ図につかわれる記号は(“，␣，■，#，$，&）だけです。やxは空けておいてください。

迷路は横1～28，縦1～13です。最後に，ROUNDの数だけ，110行のFの値を増やしてください。



《第1図》迷路のかきかた



《写真1》これが迷路の全体図だ　《写真2》タンク見一っけ!!エネルギー補給　《写真3》ギョッ！悪魔に出会ってしまった　《写真4》さあ早く，プリンセスをつれて逃げろ!!

★みんなは言う。「7月号は星になったんだよ」と…。(京都府宇治市・大岩　隆15才)……【影：君も私のようにロマンチストなんだね。編：プーッ!!で，どんな星になったの？影：そうだな，ウメ星，ニ星，オキアガリコ星！】

```
10 REM  PIKBOY SC-3000/H LEVEL3
20 REM       by KIYOMIZU Ranjely
30 DATA 040E1E1C3F3C7EDB,5ABD5AE7E75AB
D5A,20707838FC3C7EDB,DB3C5A5A7E427EDB
40 DATA 183C7E7E7E7E7EDB,BFBF00F7F7F70
0BF,183C7E5AFF667EDB,66FFFF99FF7E7EDB
50 DATA 7,-3,-2,-1,0,1,2,3,2,-3,3,2,-3
,3,2,-3,3,2,-3,3,2,-3,3,7,-3,-2
60 DATA -1,0,1,2,3,5,-2,-1,0,1,2,2,-2,
2,2,-2,2,2,-2,2,5,-2,-1,0,1,2
70 FORI=0TO3:READP$,PP$:PATTERNS#I,P$
80 PATTERNC#I+234,PP$:NEXT:HI=3000
90 ERASE:DIM D(51),W(0),S(0)
105 REM  F=ゼン メンズウ ダヨ~。
110 F=3     :P$="G A M E · O V E R !"
120 SCREEN2,1:COLOR15,1,,12:CLS
130 COLOR,4,(8,8)-(247,144)
140 COLOR,1,(16,16)-(231,119)
150 COLOR,10,(232,16)-(247,119)
155 REM  PLAYER LOOP ?
160 SC=0:RD=1:PK=1:HF=0:GOTO1000
170 GOSUB720:SCREEN2,2
180 XX=3:YY=3:TI=239:EN=150:PR=0
190 BLINE(190,160)-(255,191),,BF
200 LINE(190,160)-(248,188),15,B
210 CURSOR185+AX*2,155+AY*2:PRINT"."
220 SPRITE0,(24,24),0,7:GOSUB560
230 FORI=0TO6:BEEP:NEXTI
240 IFINKEY$=""THEN240
245 REM  MAIN LOOP !
250 K=ASC(INKEY$+" ")
260 XX=X+(K=29)-(K=28):YY=Y+(K=30)-(K=
31)
270 D=(K=28)+(K=29)*2+(K=30)*3+(K=31)*
4:L=(D<0)*(D+1)-(D=0)*1
280 IFK=101ANDFF=0THENBEEP:GOTO660
290 IFW(XX,YY)=1THENXX=X:YY=Y:K=32
300 IFK>27ANDK<32THENGOSUB540
310 X=XX:Y=YY:SPRITE0,(X*8,Y*8),L,7
320 COLOR7:CURSOR185+X*2,155+Y*2
330 PRINT".":ONW(X,Y)-1GOTO460,490
340 IFX=29ANDPR=1THEN520
350 LINE(15,EN)-(70,EN),15:EN=EN+1
360 BLINE(TI,125)-(TI,135)
370 SOUND2,110,S(X,Y):TI=TI-1
380 IFJ=0ANDTI>15ANDEN<190THEN250
385 REM  6.OVER !!
390 FORI=1000TO110STEP-20:SOUND2,I,15
400 NEXT:SPRITE0,(X*8,Y*8),L,8
410 PK=PK-1:SOUND4,1,10:GOSUB940
420 SOUND0:BLINE(0,0)-(255,120),,BF
430 IFPK>=0THEN180
440 IFSC>HITHENHI=SC
450 GOTO1150
455 REM  ENERGIE UP アンギャ~!
460 BEEP:SC=SC+20:W(X,Y)=0
470 GOSUB980:IFEN<156THEN360
480 EN=EN-5:GOTO360
485 REM  PRINCESS タスケチャッタ。
490 IFPR=1THEN340
500 FORI=0TO5:BEEP:NEXTI:PR=1
510 SC=SC+300:GOSUB980:GOTO340
515 REM  NEXT ROUND ヤッタネ ●
520 FORI=0TO10:BEEP:NEXTI
530 SC=SC+500+INT(TI+150-EN):GOTO170
535 REM  LET'S GO ! ススメ~!
540 BLINE((X*8)-8,(Y*8)-8)-((X*8)+15,(
Y*8)+15),,BF:SOUND1,610,10
550 IFPR=1THENCOLOR11:CURSORX*8,Y*8:PR
INT"&";
560 X=XX:Y=YY:J=0:SOUND1,610,0
570 FORN=Y-1TOY+1:FORM=X-1TOX+1
580 CURSORM*8,N*8
590 ONW(M,N)+1GOTO650,600,610,620,640
600 COLOR8:PRINT"●";:GOTO650
610 COLOR15:PRINT"$";:GOTO650
620 IFPR=1THEN650
630 COLOR11:PRINT"&";:GOTO650
640 COLOR3:PRINT"o";:J=1
650 NEXTM,N:RETURN
655 REM  I HELP YOU SUB ウフッ
660 COLOR8:FORN=2TO14:FORM=2TO28
670 IFW(M,N)<>1THENNEXTM,N:GOTO690
680 CURSORM*8,N*8:PRINT"●";:NEXTM,N
690 BEEP:SC=SC-100:FORI=0TO600:NEXT
700 BLINE(0,0)-(255,120),,BF:FF=1
710 GOSUB540:GOSUB960:BEEP:GOTO250
715 REM  SCREEN 2 GRAPHIC
720 BLINE(0,0)-(255,191),,BF:COLOR8
730 PRINTCHR$(17);:CURSOR76,150
740 PRINT"HI-SCORE:";HI
750 COLOR7:CURSOR76,160:PRINT"SCORE:"
760 CURSOR76,170:PRINT"ROUND:"
770 CURSOR76,180:PRINT"PIKBOY:"
780 COLOR15:PRINTCHR$(16):CURSOR156,17
0:PRINTRIGHT$("    "+STR$(RD),5);
785 REM  MAZE PRODUCTION
790 CURSOR30,60:PRINT"チミ、ナニシテンノ? ウン、ボ
ク「メイロ」 ツクッテンノ !"
800 S=110:IFHF<1THENRESTORE1250:HF=F
810 ERASEW,S:DIM W(31,16),S(31,16)
820 FF=0:FORN=2TO14:READN$:FORM=2TO29
830 M$=MID$(N$,M-1,1):IFM$=" "THEN910
840 IFM$="■"THENW(M,N)=1:GOTO910
850 IFM$="#"THENW(M,N)=2:GOTO910
860 IFM$="&"THENW(M,N)=3:AX=M:AY=N:GOT
O910
870 D=0:FORYN=N-3TON+3:FORI=1TOD(D)
880 D=D+1:S(M+D(D),YN)=6:NEXTI:D=D+1:N
EXTYN
890 D=31:FORYN=N-2TON+2:FORI=1TOD(D)
900 D=D+1:S(M+D(D),YN)=10:NEXTI:D=D+1:
NEXTYN:W(M,N)=4
910 SOUND1,S,5:S=S+1:NEXTM,N:SOUND0
920 BLINE(0,0)-(255,120),,BF
930 RD=RD+1:PK=PK+1:HF=HF-1
935 REM  SCREEN 2 PRINT SUB
940 LINE(16,125)-(60,135),8,BF:LINE-(1
30,125),11,BF:LINE-(239,135),15,BF
950 LINE(15,150)-(70,169),2,BF:LINE-(1
5,179),7,BF:LINE-(70,189),6,BF
960 BLINE(160,180)-(189,191),15,BF
970 COLOR15:CURSOR156,180:PRINTRIGHT$(
"    "+STR$(PK),5);
980 BLINE(150,160)-(189,169),15,BF
990 CURSOR156,160:PRINTRIGHT$("    "+S
TR$(SC),5);:RETURN
995 REM  SCREEN 1 TITLE
1000 SCREEN1,1:COLOR10,1:CLS:PRINT
1010 PRINT"
1020 PRINT"
1030 PRINT"
1040 PRINT"
1050 PRINT"
1060 PRINT"
1070 PRINT"
1080 PRINT"
1090 PRINTTAB(18);"by KIYOMIZU Ranjely
";
1100 CURSOR13,14:PRINT"CURSORkey...PIK
BOYイドウ!"
1110 CURSOR13,16:PRINT"[e]key......I h
elp you!"
1120 CURSOR8,18:PRINT"ハンイ゛ニ、ジカンガ カカリ
マス。"
1130 CURSOR4,20:PRINT"SCREEN 2 ニナッタラ、A
NY KEY START !"
1140 BEEP:BEEP:SCREEN2,1:GOTO170
1145 REM  GAME · OVER !
1150 PRINTCHR$(17);:FORI=0TO15:COLORI
1160 SOUND4,0,I:CURSOR8+I,70-I
1170 PRINTP$:FORD=0TO10:NEXTD:NEXTI
1180 PRINTCHR$(16);:BEEP:CURSOR60,100
1190 PRINT"TRY AGAIN ? [ Y or N ]"
1200 IFINKEY$="Y"THEN160
1210 IFINKEY$<>"N"THEN1200
1220 ERASE:COLOR,15,,5:CLS:SCREEN1,1
1230 COLOR1,15:CLS:CURSOR10,10
1240 PRINT"SOMEDAY SOMETIME":END
1245 REM  MAZE DATA ROUND 1
1250 DATA
1260 DATA
1270 DATA
1280 DATA
1290 DATA
1300 DATA
1310 DATA
1315 REM  MAZE DATA ROUND 2
1320 DATA
1330 DATA
1340 DATA
1350 DATA
1360 DATA
1370 DATA
1380 DATA
1385 REM  MAZE DATA ROUND 3
1390 DATA
1400 DATA
1410 DATA
1420 DATA
1430 DATA
1440 DATA
1450 DATA
1455 REM  MAZE DATA EDITER
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530 REM -<< MAZE EDITERノ ヤリカタ。 >>-
1540 REM  [#]..エネルギー    [$].....アクマ
1550 REM  [&]..プリンセス    [■].....カベ
1560 REM  [$]..PIKショキチ  [X]..タダシイミチ
1570 REM  [&]ハ、ヒトツダケ。 [$]ハ ウゴカセナイ。
1580 REM  1)マワリヲ、カベデ、カコミ、メイロヲ、ツクル。
1590 REM  2)[■]ノ、ドコカヲ、デグチニ シテ、イラナ
1600 REM  イトコロハ、■ニシテ、メヲナクシテ、DATAヲツクル
1610 REM  3)110ギョウ[F]ノカズヲ、フヤス。End
1620 REM
```



★クラスで一番もてる娘がＰ６mkIIを持ってるが，買いかえるというのでＦＭ－７をすすめています。(東京都新宿区・ＦＭ－７担当13才)……【編：彼女がＦＭ－７を買う→ソフト交換etc.→♥影：そううまく行くもんか!!プン!!】

SMC-777用

移植版

PANEL GAME

平林 明



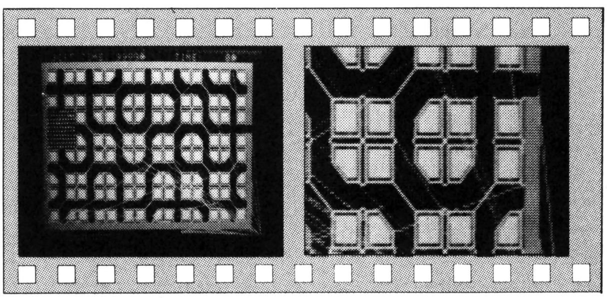
このプログラムは，ベーマガ83年11月号のＸ１用「ＰＡＮＥＬ　ＧＡＭＥ」（鳥海和夫氏）の移植版です。

遊びかた

赤い人間がピッピッピと勝手に動くので，うまく道を作って右はしの赤い"→"まで連れてってください。

はじめパネルの状態を変えるか聞いてくるので，大文字のYかNで答えると，ＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹで始まりです。

カーソル・パドルで四角いふにゃふにゃを動かして，道を作ってください。途中，「うわーっ！」と思ったら，大文字のGを押してギブ・アップです。



《写真１》 スタートは左上から。右はしの出口をめざせ!!

《写真２》 パドルをうまく動かさないと前進できません

移植版PANEL　GAMEのプログラム・リスト

```
10 REM --- INIT
20 WIPE:CURSOR OFF :DEF INT A-Y:CONSOLE 40,0,25,0:GOSUB 490:RANDOMIZE
30 SOUND"S1003L64":DIM A%(12):HT=9999:GOTO 280
40 REM --- MAIN
50 S=RND(1)*23+1:SOUND"N(S)"
60 XX=X:YY=Y:CCOLOR 3:PRINT (30,1)USING "####",Z:CCOLOR 7
70 X=X-((M=3)-(M=4)):Y=Y-((M=1)-(M=2))
80 IF CPOINT(X,Y)=3 THEN 230
90 CPLOT(XX,YY),32:C=CPOINT(X,Y)
100 IF X<2 OR X>36 OR Y<3 OR Y>22 OR C=187 THEN M=-((M=1)*2+(M=2)+(M=3)*4+(M=4)*3):GOTO 70
110 IF C=186 THEN M=-((M=1)*4+(M=2)*3+(M=3)*2+(M=4)):GOTO 70
120 IF C=185 THEN M=-((M=1)*3+(M=2)*4+(M=3)+(M=4)*2):GOTO 70
130 CPLOT(X,Y),30,4
140 K$=INKEY$(2):E=PX:R=PY:X1=0:Y1=0
150 PX=PX+((K$=CHR$(150) AND PX>5)-(K$=CHR$(153) AND PX<32))*5
160 PY=PY+((K$=CHR$(151) AND PY>5)-(K$=CHR$(156) AND PY<15))*5
170 X1=-((PX<E)-(PX>E))*5:Y1=-((PY<R)-(PY>R))*5
180 IF X=>PX AND X<=PX+4 AND Y=>PY AND Y<=PY+4 THEN X=X+X1:Y=Y+Y1
190 CGET(PX,PY)-(PX+4,PY+4),A%(0):CPUT(E,R)-(E+4,R+4),A%(0)
200 PRINT (PX,PY)A$(3)
210 IF K$="G" THEN SW=1:GOTO 230
220 Z=Z+.384615384615385:GOTO 40
230 REM --- END
240 B$=" GIVE UP ! ":IF SW=0 THEN B$=" G O A L ! ":IF Z<HT THEN HT=Z
250 CCOLOR 4,2:FOR P=1 TO 11:PRINT (13+P,10)MID$(B$,P,1):PLAY"T12005L64N2N4N7N9N11":NEXT
260 PAUSE 5:PRINT (14,15)"HIT ANY KEY!"
270 EVAL INKEY$(1)
280 REM --- SCREEN 2
290 A$(0)="ｱｲ ｱｲ▼▼▼▼▼▼ｳｲ ｳｲ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ｱｲ ｱｲ▼▼▼▼▼▼ｳｲ ｳｲ"
300 A$(1)="ｱｲ ｱｲ▼▼▼▼▼▼ｳｲ ｵｲ▼▼▼▼▼▼  ｹ▼▼▼▼▼▼ｱｶ ｱｲ▼▼▼▼▼▼ｳｲ ｳｲ"
310 A$(2)="ｱｲ ｱｲ▼▼▼▼▼▼ｳｷ ｳｲ▼▼▼▼▼▼  ｺ▼▼▼▼▼▼ｱｲ ｸｲ▼▼▼▼▼▼ｳｲ ｳｲ"
320 A$(3)="ｻｻｻｻｻ▼▼▼▼▼▼ｻｻｻｻｻ▼▼▼▼▼▼ｻｻｻｻｻ▼▼▼▼▼▼ｻｻｻｻｻ▼▼▼▼▼▼ｻｻｻｻｻ"
330 CCOLOR 6,0,0:A$=STRING$(37,CHR$(135))
340 PRINT (1,2)A$:FOR P=3 TO 22
350 PRINT (1,P)CHR$(135);STRING$(35," ");CHR$(135):NEXT
360 CCOLOR 7
370 FOR Q=2 TO 32 STEP 5:FOR W=3 TO 18 STEP 5
380 PRINT (Q,W)A$(RND(1)*2):NEXT W,Q:PRINT (2,8)A$(3)
390 CPLOT(37,IRND(3)*5+5),3,4
400 CCOLOR 4,2,2:PRINT (10,24)"Do you change ? (Y/N)"
410 EVAL INKEY$:AN$=INKEY$(1):IF AN$="Y" THEN 330
420 IF AN$="N" THEN 430 ELSE 410
430 BEEP:CCOLOR 0,0,0:PRINT (0,24)SPACE$(40):CCOLOR 5,0,0
440 PRINT (0,1)USING "  BEST TIME:#####",HT:PRINT (24,1)"TIME:    0"
450 PRINT (18,1)CHR$(247):PRINT (34,1)CHR$(247):CPLOT(3,5),30,4:CCOLOR 4,2,2
460 PRINT (13,24)"HIT ANY KEY!":EVAL INKEY$:EVAL INKEY$(1)
470 BEEP:CCOLOR 7,0,0:PRINT (0,24)SPACE$(40)
480 PX=2:PY=8:X=3:Y=5:Z=0:M=3:SW=0:GOTO 140
490 REM --- SCREEN 1 & CHR
500 CCOLOR 6,0:A$=STRING$(37,CHR$(135))
510 PRINT (1,2)A$:FOR P=3 TO 22
520 PRINT (1,P)CHR$(135);STRING$(35," ");CHR$(135):NEXT :GCLEAR 9
530 PRINT (1,23)A$:FONT RESET
540 DEF FONT 177 "807F405F5F5F5F5F":DEF FONT 178,"01FE02FAFAFAFAFA"
550 DEF FONT 179,"5F5F5F5F5F407F80":DEF FONT 180,"FAFAFAFAFA02FE01"
560 DEF FONT 181,"2F170B0502010000":DEF FONT 182,"00008040A0D0E8F4"
570 DEF FONT 183,"F4E8D0A040800000":DEF FONT 184,"000001020508172F"
580 DEF FONT 185,"8040201008040201":DEF FONT 186,"0102040810204080"
590 DEF FONT 187,"0066660000666600"
600 T$(1)=STRING$(14,CHR$(145))
610 T$(2)=" PANEL GAME ":T$(3)=T$(1)
620 LOCATE(0,0):FOR P=1 TO 3:V=3-((P MOD 2)+1)
630 CCOLOR V:FOR O=1 TO LEN(T$(P))
640 PRINT MID$(T$(P),O,1);:BEEP:NEXT O,P
650 FOR O=0 TO 50:J=(O MOD 8)+8:U=RND(1)*319:H=RND(1)*199
660 LINE(0,199)-(U,H),J
670 LINE(319,199)-(U,H),J+1:NEXT
680 RETURN
```


★この前プログラムを組んでたの。でもいくらＲＵＮしても走らないの。おっかしいなと思ってよく見たら，な〜んとタイプライタだったの。（埼玉県北葛飾郡・**タコー郎15才**）……【**つぐ美**：私も小さいころピアノ習ってたの。**編**：関係ないでしょ！**つぐ美**：おっかしいなと思ったの。】

ラーメン屋ゲーム

小野　光昭



寒い季節になりました(？)。こういう時には暖かい食べ物，そう「ラーメン」なんかがおいしいですね。

そこで，寒い日（？）に最適の「ラーメン屋」ゲームをプログラムしてみました。

How to play

G J Y Nで「コックさん」を動かし，上にある「ラーメン」を持ってきます。

それを，手を上げている「お客さん」の所へ持っていけばいいのです。

しかし，腹をすかした「ブタくん」が「コックさん」を追いかけてきます。上手に逃げて，「ラーメン」をすべて「お客さん」に運んでください。

プログラム

色々とつけ足したので，影さんの顔(メチャクチャ)です。初心者の方は，あまり参考にしないでください。

CHECKER FLAG

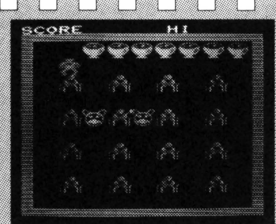
Dr.D：リスト１のできが大変よろしい。このリスト１のように数値が何桁であっても，最大桁の数値に合わせてスペースをいれるべきだ。この方がスッキリ見やすいからな！

最近の投稿を見ると，マシン語データの０Ａ等は，平気で０を省略してＡと書く人がいる。これだと桁がめちゃめちゃで，大変見にくいからな。

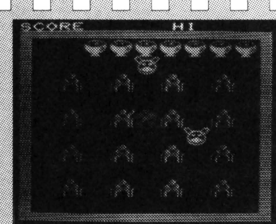
♥　♥　♥



《写真１》 タイトル画面。あなたがラーメン屋です



《写真２》 えー，いらっしゃい!! ご注文は？



《写真３》 へい，お待ち！ おっとブタに気をつけんと！



《写真４》 おっと，こうなると失敗です

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
0 REM****************
1 REM*  NUDEL SHOP  *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM****************
4 REM
10 FOR I= 7168 TO 7377
20 READ A
30 POKE I,A
40 NEXT I
50 FOR I= 7378 TO 7679
60 POKE I,0
70 NEXT I
80 POKE 631,131
90 POKE 198,1
100 DATA   3,255,  3,251,251,247,239,159
110 DATA 255,255,255,255,135,255,255,255
120 DATA 251,251,187,215,239,215,187,127
130 DATA 255, 31,255,251,251,247,239, 31
140 DATA   6,  9, 17,226, 50, 12,104,100
150 DATA   4,132,228,180,232,136, 48,192
160 DATA 224,224,128,248, 60,110,230,236
170 DATA 236,224,112, 56, 28, 56, 48, 56
180 DATA  96,144,136, 71, 76, 48, 22, 38
190 DATA  32, 33, 39, 45, 23, 17, 12,  3
200 DATA   7,  7,  1, 31, 60,118,103, 55
210 DATA  55,  7, 14, 28, 56, 28, 12, 28
220 DATA 255,  0,255,  0,255,  0,255,  0
230 DATA 195,227,227,207,252, 56,120,248
240 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
250 DATA   0,192, 48,136, 36,140, 60,236
260 DATA 236,232,216,240,224,128,192,224
270 DATA 192,224,224,192,240, 56,120,248
280 DATA 255,242,122, 26, 26, 26, 26, 26
290 DATA   0, 15, 48, 65,155,192,240,255
300 DATA 255,127,127, 63, 31,  7, 15, 31
310 DATA   3,  7,  7,  3, 15, 28, 30, 31
320 DATA 255, 79, 94, 88, 88, 88, 88, 88
330 REM *** MUSIC ***
340 DATA 191,  1,198,  1,204,  3,198,  1
350 DATA 191,  3,  0,  1,191,  1,198,  1
360 DATA 204,  1,198,  1,191,  1,198,  2
370 DATA   0,  1
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
0 REM****************
1 REM*  NUDEL SHOP  *
2 REM* (C) 1983 ONO *
3 REM****************
4 REM
10 P= 36876: POKE P+3,8
20 POKE P-7,255: HS= 100
30 PRINT"NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN"
40 PRINT"   NNN NNN NNN NNN"
50 PRINT"   NON NAN NBN NCN"
60 PRINT"   NNN NNN NNN NNN"
70 PRINT"   SO"
80 PRINT"   TP ..... LARMEN"
90 PRINT"   UQ"
100 PRINT"   VR .....  KYAKU"
110 PRINT"   HD"
120 PRINT "   IE .....   BUTA"
130 PRINT"   JF"
140 PRINT"   KG .....   COOK"
150 PRINT"  YOUR SCORE IS"S
160 PRINT"    HIT SPACE KEY"
170 PRINT"     (C) 1983 ONO";
180 WAIT 197,32: S= 0
190 REM * CRT PRINT *
200 PRINT"SCORE        HI"
210 PRINT"LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL"
220 PRINT"L  SOSOSOSOSOSOSOSOSO L"
230 PRINT"L  TPTPTPTPTPTPTPTPTP L"
240 FOR I= 1 TO 4
250 PRINT"L"SPC(18)"L"
260 PRINT "L"SPC(18)"L"
270 PRINT"L  UQ  UQ  UQ  UQ  L"
280 PRINT"L  VR  VR  VR  VR  L"
290 NEXT
300 PRINT"L"SPC(18)"L"
310 PRINT"L"SPC(18)"L"
320 PRINT"LLLLLLLLLLLLLLLLLLLL";
330 REM *** MUSIC ***
340 POKE P+2,15
350 FOR I= 7352 TO 7377 STEP 2
360 POKE P,PEEK(I)
370 FOR L= 1 TO PEEK(I+1)*200: NEXT L,I
380 POKE P,0
390 REM* INITIALIZE *
400 Y$=""
410 H= 8: SW= 0
420 X= 1: Y= 3: MW= 0
430 X(1)= 5: Y(1)= 13
440 X(2)= 13: Y(2)= 13
450 REM* MOVE HUMAN *
460 A=PEEK(197)
470 IF A= 64 THEN 660
480 IF A= 19 THEN XX=-2: YY= 0
490 IF A= 20 THEN XX= 2: YY= 0
500 IF A= 11 THEN XX= 0: YY=-2
510 IF A= 28 THEN XX= 0: YY= 2
520 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)"     "
530 IF X+XX< 1 THEN 580
540 IF X+XX> 17 THEN 580
550 IF Y+YY< 3 THEN 580
560 IF Y+YY> 21 THEN 580
570 GOTO 590
580 XX= 0: YY= 0
590 B=PEEK(7680+(X+XX)+(Y+YY)*22-22+1)
600 IF B= 13 AND MW= 1 THEN 980
603 IF B= 13 AND MW= 0 THEN XX= 0: YY= 0
605 IF B= 17 THEN XX= 0: YY= 0
610 IF B= 15 AND MW= 1 THEN XX= 0: YY= 0
615 IF B= 15 AND MW= 0 THEN MW= 1
620 IF B= 4 THEN 1030
630 X=X+XX: Y=Y+YY
640 PRINT LEFT$(Y$,Y)SPC(X)"JF KG"
650 POKE P,200: POKE P,0
655 REM * MOVE PIGS *
660 U=U+1: IF U> 2 THEN U=1
665 XX= 0: YY= 0
670 XX=SGN(X-X(U))*2
675 IF XX<> 0 AND RND(1)> .4 THEN 690
680 YY=SGN(Y-Y(U))*2
685 IF YY<> 0 THEN XX= 0
690 PRINT LEFT$(Y$,Y(U))SPC(X(U))"     "
700 IF X(U)+XX< 1 THEN 750
710 IF X(U)+XX> 17 THEN 750
720 IF Y(U)+YY< 5 THEN 750
730 IF Y(U)+YY> 21 THEN 750
740 GOTO 760
750 XX= 0: YY= 0
760 B=PEEK(7680+(X(U)+XX)+(Y(U)+YY)*22-22+1)
770 IF B= 6 THEN 1030
775 IF B= 17 OR B= 13 THEN XX= 0: YY= 0
780 IF B= 15 THEN XX=0: YY= 0
790 X(U)=X(U)+XX
800 Y(U)=Y(U)+YY
810 PRINT LEFT$(Y$,Y(U))SPC(X(U))"HD IE"
830 REM
840 IF SW= 0 THEN GOSUB 860
850 GOTO 460
860 SW= 1
870 A=INT(RND(1)*4)+1
880 GOSUB 930: TX=A
890 A=INT(RND(1)*4)+1
900 GOSUB 930: TY=A+4
910 PRINT LEFT$(Y$,TY)SPC(TX)"M"
920 RETURN
930 ON A GOTO 940,950,960,970
940 A= 3: RETURN
950 A= 7: RETURN
960 A= 11: RETURN
970 A= 15: RETURN
980 S=S+10: MW= 0: SW= 0
990 POKE P,240: POKE P,0
1000 H=H-1: IF H< 1 THEN 200
1005 IF S>HS THEN HS=S
1010 PRINT ""S
1013 PRINT SPC(12)"HI"HS
1015 PRINT LEFT$(Y$,TY)SPC(TX)"Q"
1017 GOTO 460
1020 REM**** END ****
1030 PRINT LEFT$(Y$,11)SPC(5)"GAME OVER"
1040 FOR I= 1 TO 3000: NEXT
1050 GOTO 30

READY.
```

★マイコンを持ってる人をアルコンと言うけど，アルフィのコンサートをアルコンとも言うんだって！（京都市・横江　拓17才）……【影：アルフィのことでした。「おい，今度のコンサートに来んさーと？」。編：ヒンコン！】

スペース・バリケード

山崎　雅士



あなたは小型宇宙艇で，バリケード空域に迷い込んでしまいました。ここからの脱出は不可能です。エネルギーやミサイルを取って，長く生きのびてください。

●ゲームのしかた

テンキーの2468で，上下左右です。

エネルギー（石油のポリ容器のようなやつ）やミサイルを取ってください。ミサイルを取ると，進行方向を5キャラ分クリアします。

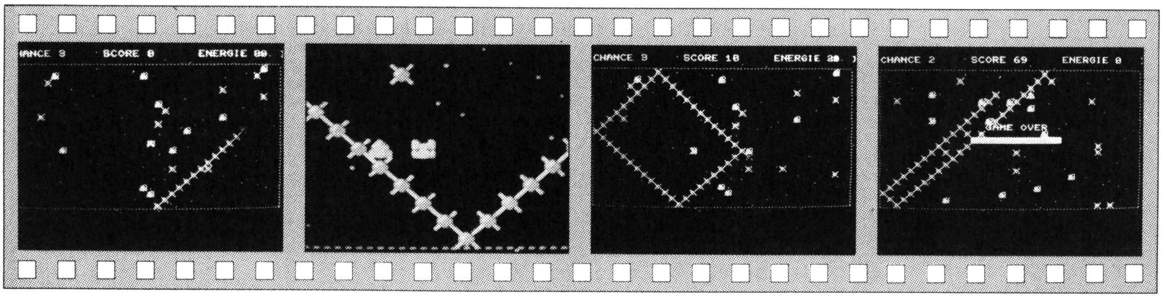
CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，変数表をつけてくれたのは感心だ。最近はつけてくれる投稿者が少なくなったからな。変数表をたよりに初期設定や数値をいじると，レベル調節ができてゲームもさらに面白くなる。また，改造にも大変ありがたいものだ。載ると自信のある人は，変数表をつけてくれたまえ。

《第1表》変数表

MX	自分のX座標
MY	自分のY座標
X(X)	MXの増分
Y(X)	MYの増分
TX(X)	バリケードのX座標
TY(X)	バリケードのY座標
A(X)	TXの増分
B(Y)	TYの増分
SC	スコア
SCO	SCの増分
E	エネルギー
EN	Eの増分
C	チャンス
LX	ミサイルのとどくX座標
LY	ミサイルのとどくY座標
LM	ミサイルの射程距離
I	FOR～NEXTのカウント
M$(X)	宇宙艇のキャラ(4コ分)
T$(X)	バリケードのキャラ(1)の時バリケード(2)の時C$と同じ
C$	スペース

㊟（X）のXはDIMによるものである



《写真1》 動くバリケードをうまくよけてください

《写真2》 左にミサイルが出現!!

《写真3》 おっと囲まれてしまった。エネルギーがない！

《写真4》 難しいゲームだ！

★ベーマガにもCGのプログラムをできるだけ載せてくれ～。(北海道札幌市・石田博人11才)……【Dr.D：「ジキル博士のアトリエ」までプログラムを送ってくれたまえ。どしどし紹介してみようと思う。ヨロシク！】

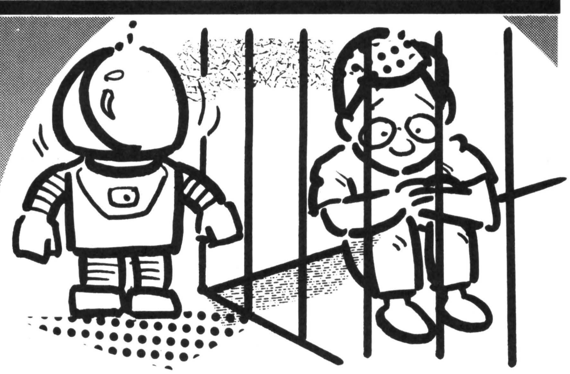
スペース・バリケードのプログラム・リスト

```
10 '#SPACE BARRICADE--by Masashi,Y (c)#
20 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z:PLAY 500:PLAY "V1204"
30 SOUND 5,10:SOUND 7,46:SOUND 12,30
40 DIM TX(2),TY(2),A(2),B(2),X(5),Y(5),M$(5),T$(2)
50 FOR I=1 TO 100:PSET (RND*319,RND*199,RND*6+1):NEXT:LINE(7,15)-(312,192),PSET,
1,B,&H3333
60 GOSUB 570:GOTO 540
70 LINE(1,2)-(38,23)," ",BF:LINE(0,1)-(39,24),"'",B:GOSUB 720
80 '---ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ------------------------
90 FOR J=0 TO 1:FOR I=1 TO 10
100 RX=RND*37+1:RY=RND*21+2:IF RX=MX AND RY=MY THEN 100 ELSE LOCATE RX,RY:PRINT
CHR$(35+J):NEXT:NEXT
110 LOCATE 0,0:PRINT"(CHANCE 3     SCORE 0       ENERGIE 100 )":PLAY"FR5FR5FR5G5"
120 '---ﾒｲﾝ-(ｳﾁｭｳﾃｲ MOVE)---------------
130 LOCATE 34,0:PRINT E:E=E-1:IF E<=-1 THEN 530
140 S=STICK(0)/2:IF S THEN ST=S:X=MX:Y=MY:LOCATE MX,MY:PRINT C$:MX=MX+X(S):MY=MY
+Y(S)
150 P=PEEK@(&H3000+MX+MY*40)-34:IF P=5 THEN MX=X:MY=Y
160 LOCATE MX,MY:PRINT M$(ST):ON P GOTO 230,260,280,300
170 '---(ﾊﾞﾘｹｰﾄﾞ MOVE)-----------------
180 FOR I=1 TO 2:TX(I)=TX(I)+A(I):TY(I)=TY(I)+B(I)
190 IF TX(I)=1 OR TX(I)=38 THEN A(I)=A(I)*-1
200 IF TY(I)=2 OR TY(I)=23 THEN B(I)=B(I)*-1
210 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT T$(I):NEXT:GOTO 130
220 '---SUB-(ﾊﾞﾘｹｰﾄﾞ)------------------
230 SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,9:LOCATE MX,MY:PRINT "@":PAUSE 5:C=C-1:LOCAT
E 7,0:PRINT C:IF C<=0 THEN 530
240 GOTO 180
250 '---(ｴﾈﾙｷﾞｰ ｱｵ)--------------------
260 PLAY "CD":SCO=10:EN=5:GOSUB 460:GOTO 180
270 '---(ｴﾈﾙｷﾞｰ ｱｶ)--------------------
280 PLAY "FGA":SCO=20:EN=15:GOSUB 460:GOTO 180
290 '---(ﾐｻｲﾙ)-------------------------
300 SOUND 9,16:SOUND 10,0:SOUND 13,9:SCO=RND*50:EN=20:GOSUB 320:GOSUB 460:GOTO 1
80
310 '---(ﾊｯｼｬ)-------------------------
320 ON S GOSUB 370,390,410,430
330 LINE(MX*8,MY*8)-(LX*8,LY*8),PSET,3
340 LINE(MX,MY)-(LX,LY)," "
350 LINE(MX*8,MY*8)-(LX*8,LY*8),PSET,0
360 '---(ﾊｯｼｬ ﾎｳｺｳ)--------------------
370 LX=MX:LY=MY+LM:IF LY>23 THEN LY=23
380 RETURN
390 LX=MX-LM:LY=MY:IF LX<=1 THEN LX=1
400 RETURN
410 LX=MX+LM:LY=MY:IF LX>=38 THEN LX=38
420 RETURN
430 LX=MX:LY=MY-LM:IF LY<=2 THEN LY=2
440 RETURN
450 '---(ｶｻﾝ)--------------------------
460 SC=SC+SCO:LOCATE 19,0:PRINT SC:E=E+EN:IF E>=100 THEN E=100
470 '---(ﾊﾞﾘｹｰﾄﾞ etc ﾌﾟﾘﾝﾄ)------------
480 IF RND<.6 THEN K=1 ELSE K=3
490 FOR J=0 TO K:FOR I=1 TO RND*1
500 RX=RND*37+1:RY=RND*21+2:IF PEEK@(&H3000+RX+RY*40)<>32 THEN 500 ELSE LOCATE R
X,RY:PRINT CHR$(35+J):NEXT:NEXT
510 RETURN
520 '---ﾀｲﾄﾙ---------------------------
530 PLAY"CRCRERERCRCRERER":LOCATE 16,10:PRINT "GAME OVER"
540 CFLASH 1:LOCATE 14,12:PRINT "HIT SPACE KEY":CFLASH 0
550 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 550
560 '---ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ---------------------
570 CFLASH 1:LOCATE 15,12:PRINT"SETTING PCG":CFLASH 0
580 FOR I=0 TO 255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT:CGEN 1
590 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
600 DEFCHR$(&H23)=HEXCHR$("8142102000004281 815A3C7E7E3C5A81 8142102000004281")
610 DEFCHR$(&H24)=HEXCHR$("0F39794FDFCFDFCF 0020403820382038 0020403820382038")
620 DEFCHR$(&H25)=HEXCHR$("0020403820382038 0F39794FdFcFdFcF 0020403820382038")
630 DEFCHR$(&H26)=HEXCHR$("0010207E7EFFFFFF 183C7E0000000000 0010200000999999")
640 DEFCHR$(&H27)=HEXCHR$("0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000")
650 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$("0010040000200000 915A387FFC5C5A89 0000141002200000")
660 DEFCHR$(&H92)=HEXCHR$("3CFFBD18DBFFC300 3CE7BD18DBFFC3C3 DBE7BD18DBFFC300")
670 DEFCHR$(&H93)=HEXCHR$("00C3FFDB18BDFF3C C3C3FFDB18BDE73C 00C3FFDB18BDE7DB")
680 DEFCHR$(&H94)=HEXCHR$("6E4EE4FCFCE44E6E 6F4FE4BCBCE44F6F EE4EE4BCBCE44EEE")
690 DEFCHR$(&H95)=HEXCHR$("7672273F3F277276 F6F2273D3D27F2F6 7772273D3D277277")
700 BEEP:RETURN
710 '---ﾍﾝｽｳ ﾃｲｷﾞ-----------------------
720 MX=20:MY=13:TX(1)=20:TY(1)=22:TX(2)=23:TY(2)=23
730 X(2)=-1:X(3)=1:Y(1)=1:Y(4)=-1
740 A(1)=1:B(1)=1:A(2)=-1:B(2)=-1
750 E=100:C=3:SC=0:LM=5:ST=4
760 M$(1)="┬":M$(2)="┤":M$(3)="├":M$(4)="┴":T$(1)="#":T$(2)=" ":C$=" "
770 RETURN
```


★ザ・ベストプログラマーに賞をつけたらいい。たとえばデザイン賞，テクニック賞，アイデア賞，ショートプログラム賞など。(長野県上伊那郡・小沢　豊20才)……【影：私が賞をつけたらもっとおもしろい賞が……。】

X1/C/D用

ピルプ君



川崎　雄一

ある日，編集長がエイリアンにつかまりました。それを知った編君と影さんとDr.Dは，ラジコン・ロボット「ピルプ君」を使って助ける計画をたてました。

そこであなたは，編君，影さん，Dr.Dに変わって，編集長を助けだしてください。

●遊びかた

編君，影さん，Dr.Dは，1人にそれぞれ「ピルプ君」を与えられました。あなたは，編君，影さん，Dr.Dと1人ずつしか変われません。ですから，いっぺんに三体のロボットは動かせません。

「ピルプ君」は，テン・キーの[8][5][4][6]で，上下左右です。[1]を押すと，編君と変わって赤色の「ピルプ君」，[2]を押すと，影さんと変わって緑色の「ピルプ君」，[3]を押すと，Dr.Dと変わって黄色の「ピルプ君」を操作できます。

スペース・キーを押すと，「ピルプ君」が「ワッ」と声をたてます。この「ワッ」と言った時にエイリアンがいると，驚いてまっ赤になり動けません。

編集長は，右上のろうやにいます。助けるには画面のカギを拾って，ろうやに向かってスペース・キーを押します。カギがろうやのものなら開きます。そこで，ロボットを使って，左下まで誘導（ただし，よっぱらっているので，うまく来てくれません）してください。そうしたら，面クリアでBONUSです。

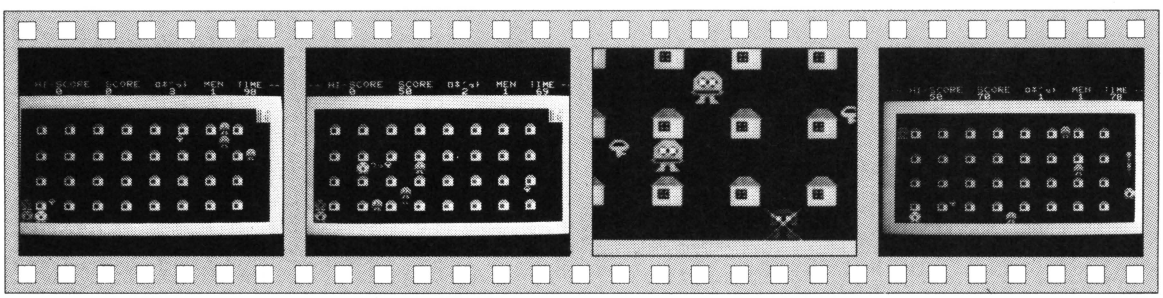
SCOREは，カギを取ると面×50，エイリアンをまっ赤にすると面×10，BONUSは残りTIME×10です。

GAME　OVERは，エイリアンにつかまる，まっ赤なエイリアンにさわる，TIMEがなくなるです。

CHECKER FLAG

Dr.D：なかなか面白いゲームだが，990～1150行まで，DEFCHR＄(　)＝HEXCHR＄と何度も打ち込む読者は大変だろうな。PCGデータをDATA文にしてFOR～NEXTで読んだほうがいいな。

1160～1210行はGOODだ。この方法は，スピードがでてリストも短くなるからな。



《写真1》 スタート画面。右上に編集長がつかまっている

《写真2》 エイリアンの近くでワッ！と驚かす

《写真3》 エイリアンにつかまった！

《写真4》 うまく左下まで編集長をつれもどせ！

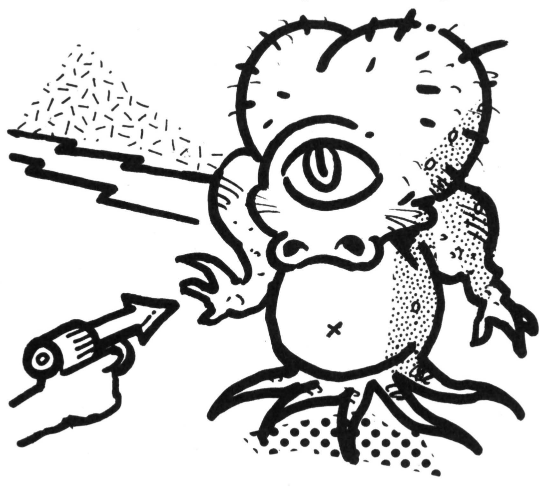
★よくOFなどで質問やクイズがでてるのに答えがない。やーい，やーい，わからんのだろ。小学生にバカにされてくやしくないか？（石川県金沢市・中島英昭11才）……【影：グハグハ，アッカンベ～！編：いい年して！】

```
10 '--- ショキ ---
20 INIT:WIDTH40:CLS4:TEMPO140:PRW&B10000000
30 PLAY"V15:V12:V9":CLICKOFF:CSIZE3:COLOR5
40 LOCATE4,12:PRINT#0"シバ゛ラク オマチ クダ゛サイ";
50 GOSUB980:SCREEN1,0,0:PLAYMU$
60 DIMX(3),Y(3),M(3),N(3),T(3)
70 SC=0:MAN=3:MEN=0:XX=0:YY=0:M=0:N=0:SCREEN1,0,0
80 MEN=MEN+1
90 CSIZE:CLS:P=1:T=1:E=0:HN=0:KL=0:W=0:KI=MEN*2:IFKI>20THENKI=20
100 COLOR3:LINE(0,2)-(39,23),"■",B:LINE(1,3)-(38,22),"■",B
110 CGEN1:COLOR7:FORI=4TO34STEP4:FORJ=6TO18STEP4
120 LOCATEI,J:PRINTI$;
130 NEXT:NEXT:FORI=1TOKI
140 A=INT(RND*14+3)*2:B=INT(RND*7+3)*2
150 IFCHARACTER$(A,B)<>" "THEN140
160 LOCATEA,B:PRINTK$;:NEXT
170 M(1)=34:M(2)=34:M(3)=36:N(1)=4:N(2)=6:N(3)=6
180 FORI=1TO3:LOCATEM(I),N(I):PRINTT$;:T(I)=0:NEXT
190 X=36:Y=4:LOCATEX,Y:PRINTB$;:FORI=287TO303STEP3
200 LINE(I,32)-(I,47),PSET,7:NEXT:X(1)=2:X(2)=2:X(3)=4:Y(1)=18:Y(2)=20:Y(3)=20
210 FORI=1TO3:COLORI*2+1:LOCATEX(I),Y(I):PRINTP$;:NEXT:COLOR7
220 LINE(287,32)-(302,47),PSET,7,B
230 SCREEN0,0,0:CSIZE3:CFLASH1:COLOR5
240 LOCATE8,0:PRINT#0"HIT ANY KEY":CSIZE:CFLASH
250 IFINKEY$(0)<>""THENTIME=0ELSE250
260 LOCATE0,0:PRINT"--- HI-SCORE  SCORE  ロボ゛ット  MEN  TIME --";:COLOR7
270 '--- メイン ---
280 S=STICK(0):IF S=0 OR S=7 OR S=9 THEN 350
290 XX=((S=4)-(S=6))*2:YY=((S=8)-(S=5))*2:IF XX=0 AND YY=0 THEN P=S
300 H$=CHARACTER$(X(P)+XX,Y(P)+YY)
310 IF H$="●" AND KL=0 THEN LOCATE X(P),Y(P):PRINTR$;:X(P)=X(P)+XX:Y(P)=Y(P)+YY:
GOSUB "カギ"ELSEIFKI=0THENKL=0
320 IFH$="♣"THENLOCATEX(P),Y(P):PRINTR$;:X(P)=X(P)+XX:Y(P)=Y(P)+YY:GOTO"ツカマッタ"
330 IFH$<>" "THEN350
340 LOCATE X(P),Y(P):PRINTR$;:X(P)=X(P)+XX:Y(P)=Y(P)+YY
350 COLORP*2+1:LOCATE X(P),Y(P):PRINTP$;:COLOR7:IF STRIG(0) AND W=0 THEN GOSUB "
ワッ"
360 IFW>0THENW=W-1:IFW=0THENLOCATEHX,HY:PRINTR$;:HX=0:HY=0
370 '--- エイリアン ---
380 IFT(T)<>0THENCOLOR2:LOCATEM(T),N(T):PRINTT$;:COLOR7:T(T)=T(T)-1:GOTO450
390 IFRND<.8THENGOSUB530ELSEGOSUB500
400 H$=CHARACTER$(M(T)+M,N(T)+N)
410 IFH$="▪"THENLOCATEM(T),N(T):PRINTR$;:M(T)=M(T)+M:N(T)=N(T)+N:LOCATEM(T),N(T)
:PRINTT$;:GOTO"ツカマッタ"
420 IFH$<>" "THEN440
430 LOCATEM(T),N(T):PRINTR$;:M(T)=M(T)+M:N(T)=N(T)+N
440 LOCATEM(T),N(T):PRINTT$;
450 T=T+1:IFT>3THENT=1
460 LOCATE0,1:PRINTTAB(6);HI;TAB(13);SC;TAB(22);MAN;TAB(28);MEN;TAB(33);100-TIME
;
470 IFTIME>99THEN"GAME OVER"
480 IF HN THENGOSUB"ヘンシュウチョウ":GOTO280ELSE280
490 '--- エイリアン ---
500 IFRND>.5THENM=SGN(INT(RND*9-4))*2:N=0ELSEN=SGN(INT(RND*9-4))*2:M=0
510 RETURN
520 '--- エイリアン ---
530 IFRND>.5THENM=(SGN(X(T)-M(T)))*2:N=0ELSEN=(SGN(Y(T)-N(T)))*2:M=0
540 RETURN
550 LABEL"ワッ"
560 H$=CHARACTER$(X(P)+XX,Y(P)+YY)
570 IFH$="▞"THENKL=0ELSEIFH$="♣"THENE=1:GOTO600
580 IF H$="▞" AND KI=0 THEN LINE(287,32)-(302,47),PRESET,BF:HN=1:PLAY"BRBRBRCRCR
CRABDEFGAB":RETURN
590 IFH$<>" "THENRETURN
600 PLAY"AB:CD:EF":TIME=TIME+5:IFTIME>99THEN"GAME OVER"
610 W=10:HX=X(P)+XX:HY=Y(P)+YY:COLOR6:LOCATEHX,HY:PRINT"ワッ";:COLOR7:IFE=0THENRET
URNELSEE=0
620 FORI=1TO3:IF CHARACTER$(M(I),N(I))="ワ" AND T(I)=0 THENSC=SC+MEN*10:W=0:T(I)=
7:RETURN
630 NEXT:RETURN
640 LABEL"カギ"
650 PLAY"CDEFGAB:-CDEFGAB:BAGFEDC":KL=1
660 SC=SC+MEN*50:IF X(P)=A AND Y(P)=B THEN KI=0
670 RETURN
680 LABEL"ヘンシュウチョウ"
690 IFRND<.8THENGOSUB770ELSEGOSUB740
700 H$=CHARACTER$(X+M,Y+N)
710 IFH$<>" "THENRETURN
720 LOCATEX,Y:PRINTR$;:X=X+M:Y=Y+N
730 LOCATEX,Y:PRINTB$;:IF X<5 AND Y>17 THEN"BONUS"
740 '--- ヘンシュウチョウ ---
750 IFRND>.5THENM=INT(RND*3-1)*2:N=0ELSEN=INT(RND*3-1)*2:M=0
760 RETURN
770 '--- ヘンシュウチョウ ---
780 IFRND>.5THENM=(SGN(X(P)-X))*2:N=0ELSEN=(SGN(Y(P)-Y))*2:M=0
790 RETURN
800 LABEL"ツカマッタ"
810 FOR I=1 TO 30:COLOR ,I MOD 7:PLAY"C:F:B":NEXT:COLOR,0
820 PLAY"ABCDEFGABCDEFG:BAGFEDCBAGFEDC:C5R0":COLOR2:FORI=1TO3
830 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"╲╱"+CHR$(31,29,29)+"╱╲":PAUSE5
840 LOCATEX(I),Y(I):PRINTR$;
850 NEXT
860 FORI=1TO3:LOCATEM(I),N(I):PRINTR$;:NEXT
870 MAN=MAN-1:IFMAN>0THEN90
880 LABEL"GAME OVER"
890 COLOR MEN MOD 6:CSIZE2:LOCATE10,10:PRINT#0"GAME OVER"
900 PLAY"O5A5A3FF7F5F3DD7A8A3FB9B5RRBRBRB3BGG7A5AA3B5A3A807R0"
910 LOCATE6,16:PRINT#0"HIT SPACE KEY"
920 IF HI<SC THEN HI=SC
930 IF STRIG(0) THEN 70
940 GOTO 930
950 LABEL"BONUS"
960 COLOR3:CSIZE2:LOCATE16,12:PRINT#0"BONUS":COLOR7
970 BO=(100-TIME)*10:FORSC=SC TOBO+SC STEP10:PLAY"-AB:AB:+AB":LOCATE0,1:PRINTTAB
(13);SC;:NEXT:GOTO80
980 FORI=0TO255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
990 DEFCHR$(&HE0)=HEXCHR$("0000000000000003C4281FF7E181E183C4281FF7E181E18")
1000 DEFCHR$(&HE1)=HEXCHR$("0000000000000000070F1F3F7F3F3000000000000003F30")
1010 DEFCHR$(&HE2)=HEXCHR$("000000000000000000E0F0F8FCFEFC7C000000000000FC7C")
1020 DEFCHR$(&HE3)=HEXCHR$("0500050000000000303030303F3F3F0030303030303F3F3F00")
1030 DEFCHR$(&HE4)=HEXCHR$("0038383838380000007C7C7C7CFCFCFC007C444444C4C4FC00")
1040 DEFCHR$(&HE5)=HEXCHR$("000000000606000000000000606000707 0F1F393636393 8")
1050 DEFCHR$(&HE6)=HEXCHR$("000000006060000000000000606000E0E0F0F89C6C6C9C1C")
1060 DEFCHR$(&HE7)=HEXCHR$("00000000060E1E003F603F070000000000000000000000000")
1070 DEFCHR$(&HE8)=HEXCHR$("000000060707800FC06FCE000000000000000000000000000")
1080 DEFCHR$(&HE9)=HEXCHR$("0000000000000000070F1F336D7F7F7E070F1F336D7F7E7C")
1090 DEFCHR$(&HEA)=HEXCHR$("0000000000000000E0F0F8CCB6FEFE7EE0F0F8CCB6FE7E3E")
1100 DEFCHR$(&HEB)=HEXCHR$("0000000000103E007E3E9F7F07163E007C3C9E7F07000000")
1110 DEFCHR$(&HEC)=HEXCHR$("00000000000087C007E7CF9FEE0687C003E3C79FEE0000000")
1120 DEFCHR$(&HED)=HEXCHR$("0707071F002020200070707 1F0705070300000000007050703")
1130 DEFCHR$(&HEE)=HEXCHR$("C0C0C0F000080808C0C0C0F0C040C0800000000C040C080")
1140 DEFCHR$(&HEF)=HEXCHR$("100C0000000006060E0000000000000000001030303020000000")
1150 DEFCHR$(&HF0)=HEXCHR$("10600000000C0C0E000000000000000000080808080000000")
1160 P$="▘▖"+CHR$(31,29,29)+"▘▖"
1170 T$="♣◢"+CHR$(31,29,29)+"◣X"
1180 B$="▞▚"+CHR$(31,29,29)+"□▒"
1190 I$="○♠"+CHR$(31,29,29)+"♥♦"
1200 K$="● "+CHR$(31,29,29)+"  "
1210 R$="  "+CHR$(31,29,29)+"  "
1220 MU$="O4F5G3FB3+CGFFGFGB+CGFB+C+#D+E+E+D+C+E+#D5#A3G+C5B3+C+D+E+F+#F+G+F+E+G
+F5+C3+D+E5B3+C+DA5B3+C5G3AO7R0:O7R0:O7R0"
1230 RETURN
```

★この前本屋さんで小さな子がスーパー・ソフト・マガジンを下さいと言ってた。影さん，このままでいいのだろうか？（東京都東久留米市・**奥住　茂14才**）……**【影：いいか悪いかのどっちかだろ。だからどっちでもいいか？】**

ZX-81用

OKANO アタック



水原　則之

この前，「ZXのゲームはワン・パターンだ」ということを聞いたので，少しストーリーを持たせました。

STORY

今は，太平洋戦争のまっさい中です。それを知らずに来た，あるものがいました。それは，OK星から来たOKANOです。OKANOは，兵器を持っていません。けれどとてもすばしこいのです。

内　容

あなたは下の砲台を動かし，上のOKANOをやっつけてください。キー操作はＮとＭで右左，ミサイルがＸ。Ｓを押すとスコアが出て，ちょっとして消えてゲーム再開です。

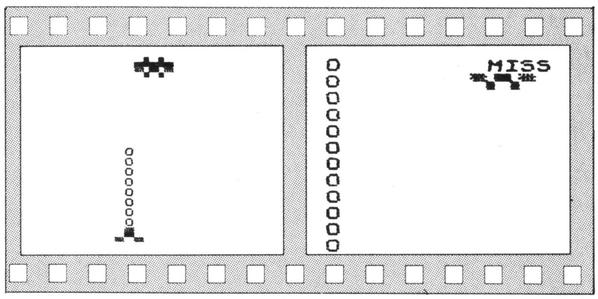
アドバイス

OKANOはメチャクチャなところに出るので，あまり動かないほうがいいでしょう。得点は，1～100点のどれかが乱数で出てきます。マイナス100点で，ゲーム・オーバーです。

◆

OKANO アタックのプログラム・リスト

```
   1 SLOW
  10 LET S=0
  20 LET HI=300
  25 LET Z=15
  30 CLS
  40 LET V=INT (RND*27)
  50 LET U=INT (RND*5)
  53 CLS
  55 IF U=0 THEN GOTO 50
  60 PRINT AT U,V;"[graphic]"
  70 PRINT AT U+1,V;"[graphic]"
  90 PRINT AT 20,Z;"[graphic]"
 100 PRINT AT 21,Z;"[graphic]"
 110 IF INKEY$="N" THEN LET Z=Z-
2
 120 IF INKEY$="M" THEN LET Z=Z+
2
 130 IF INKEY$="X" THEN GOSUB 10
00
 135 IF INKEY$="S" THEN GOSUB 18
0
 140 GOTO 40
 150 STOP
 180 PRINT AT 0,2;"SC=";S
 190 PRINT AT 0,10;"HI-SC=";HI
 200 RETURN
1000 LET Q=19
1010 FOR K=1 TO 19
1020 PRINT AT Q,Z+1;"O"
1030 LET Q=Q-1
1040 NEXT K
1050 IF Z+1=V+1 THEN GOTO 1500
1055 IF Z+1=V+2 THEN GOTO 1500
1060 PRINT AT U,V;" MISS"
1070 LET S=S-10
1075 IF S=-100 THEN GOTO 1700
1080 PAUSE 150
1090 POKE 16437,255
1100 RETURN
1500 LET SC=INT (RND*99)+1
1510 PRINT AT 9,5;"ATARI : SCORE
=";SC
1520 LET S=S+SC
1530 IF S>=500 THEN GOTO 1600
1560 IF S>=HI THEN LET HI=S
1570 GOTO 40
1580 STOP
1600 LET S=S+1000
1610 CLS
1620 PRINT PT 9,5;" VERY GOOD "
1650 GOTO 40
1700 CLS
1710 PRINT "GAME OVER. "
```



《写真１》 ズドーン，ミサイル発射!!

《写真２》 ムム，全然あたらないヨ～！

CHECKER FLAG

編：うーむ，アイデア不足の感じが……。

Dr.D：ふむ，たしかにゲームのおもしろ味がないな。しかし，このメモリではしかたあるまい。このままではレベル・アップも難しい。やはりRAMを増設して多少プログラムを長くしてでも，アイデアいっぱいの作品が見てみたいな。

★影さん，8月号P163のシャレは「合格点」と「失格点」(点を五つ書くか四つ書くか)でしょ！すぐヒラめいたよ。(静岡市・**キムさん元気？**)……【**影**：ウーン，そのヒラメキはカレイだ。イカったネ!!じゃ，寿司でも食いにいこうか？】

HC-20用

移植版 ランディング・シミュレーション



ワイズマン

《はじめに》

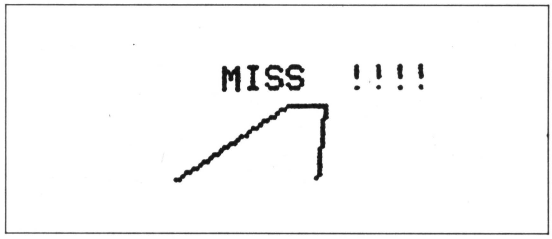
'84年2月号のランディング・シミュレーションを移植したところ，面白かったので投稿してみました。

RX－78のプログラムと異なっている点は，キー入力のところでINKEY$を使っていることです。もともと難しいのがよけい難しくなってしまったため，少しやさしくしてちょうどよくなりました。移植はわりとやさしかったです。

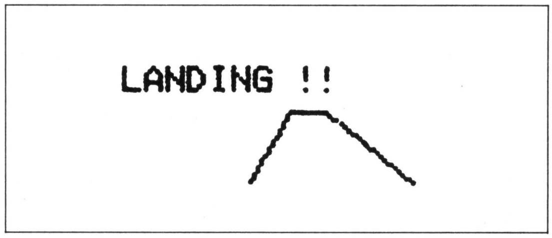
《ゲームについて》

ゲームのしかたは，[I]で下降，[M]で上昇，[J]で左，[L]で右です。乱気流が発生していますがら，気をつけてください。

A，Bの値を変えると，飛行場の大きさが変わります。Yの値は，変えないほうがいいです。なぜならプログラムにY－Bで割っているところがあるので，へたをするとゼロで割ってしまうからです。



《写真1》 1回目，風に流されてしまった



《写真2》 再度チャレンジ!! 今度は成功



by 兵庫県明石市・クリーン松本

移植版ランディング・シミュレーションのプログラム・リスト

```
10 A=10:B=100:C=60:D=10:
E=57:X=0:Y=299:Z=50:RAND
OMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2
))
20 CLS:PRINT"  *** LANDI
NG ***":PRINT"  *** GAME
 !! ***":PRINT:PRINT"
HIT ANY KEY";
30 IF INKEY$="" THEN 30
40 R=SQR(Y*Y+Z*Z):X1=ATN
((-A-X)/R)*E+C:X2=ATN((A
-X)/R)*E+C
50 R=SQR((Y-B)*(Y-B)+Z*Z
):X3=ATN((-A-X)/R)*E+C:X
4=ATN((A-X)/R)*E+C
60 Y1=D+ATN(Z/Y)*E:Y2=D+
ATN(Z/(Y-B))*E
70 CLS:LINE(X1,Y1)-(X2,Y
1),PSET:LINE(X2,Y1)-(X4,
Y2),PSET
80 LINE(X4,Y2)-(X3,Y2),P
SET:LINE(X3,Y2)-(X1,Y1),
PSET
90 IF Z<1 GOTO 180
100 Y=Y-5:IF Y<B GOTO 16
0
110 IF RND(1)<.3 THEN X=
X+RND(1)*10-5
120 IF RND(1)<.1 THEN Z=
Z+RND(1)*10-5
130 IN$=INKEY$
140 X=X+((IN$="J")-(IN$=
"L"))*4:Z=Z+((IN$="I")-(
IN$="M"))*4
150 GOTO 40
160 IF(ABS(X)<A-2)*(Z<7)
THEN PRINT"  LANDING !!"
:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GO
TO 10
170 PRINT"     MISS  !!!
!":FOR I=0 TO 1000:NEXT:
GOTO 10
180 PRINT"   CRASH !!":F
OR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO
 10
```


★ナイコンだからって泣かナイコン！(神奈川県座間市・市川哲也12才)……【影：我ときて遊べや金のナイ子(コン)ども！編：影さんはその句が好きだね。影：そ！我ときて～。編：本当はそれしか知らないんじゃ？影：ワレー】

JR-800用

ベーマガ壊滅ゲーム



休場　優憲

内　容

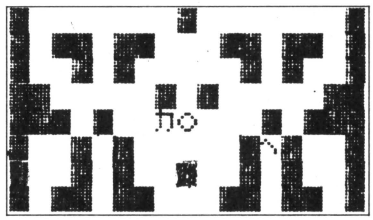
あなたはベーマガ編集部を壊滅させることになった。街に出ている4人に石をぶつけ，やっつけてください。ただし，家に石をぶつけると300点の罰則です。[2][4][6][8]で上下左右に動き，[5]で石を拾って各方向に石を投げます。

編集長(へ)は，石をぶつけるごとに100点，7回で死にます。Dr.D(D)は50点，3回で死亡。編(H)は150点，4回で死亡。影(カ)は10点で，各3名が死亡するまでは不死身。各キャラクタは石をぶつけられると町の中心で生き返りますが，影はその場で生き返ります。

全滅させるか誰かに捕まると，GAME　OVER。全滅させるとボーナスが出ます。

ベーマガ壊滅ゲームのプログラム・リスト

```
5 REM   B.M ｶｲﾒﾂ GAME
10 RESTORE
20 READ Q
30 IF Q=0 THEN 50
40 READ W:SOUND Q,W/3:GOTO 20
45 REM   ｼｮｷ ｾｯﾃｨ
50 KEY0,"WIDTH32,25"+CHR$(13)+"G
OTO 60"+CHR$(13):END
60 CLS:DEFSTR S:DIM S(8)
70 S(0)="
80 S(1)="
90 S(2)="
100 S(3)="
110 S(4)="
120 S(5)="
130 S(6)="
140 S(7)="
150 S(8)="
160 LOCATE 0,3
170 FOR I=0 TO 8:PRINTS(I):NEXT
180 FOR I=7 TO 0 STEP -1:PRINTS(
I):NEXT
190 W=7:MX=8:MY=11:DX=12:DY=7:HX
=12:HY=15:KX=4:KY=7:XH=4:YH=15:T
=2000:C=0:DH=0:H=0:D=0
195 REM   ﾙｰﾌﾟ
200 I=VAL(INKEY$(0))
210 T=T-1
220 ON I GOSUB 230,240,230,250,7
10,260,230,270,230:GOTO280
230 RETURN
240 MB=1:RETURN
250 MA=-1:RETURN
260 MA=1:RETURN
270 MB=-1:RETURN
280 R=RND(1)*8+1
290 ON R GOTO 300,310,320,330,34
0,350,360,370
300 AH=INT(RND(1)*3)-1:GOTO410
310 BH=INT(RND(1)*3)-1:GOTO410
320 HA=(MX-HX)/ABS(MX-HX):GOTO39
0
330 HB=(MY-HY)/ABS(MY-HY):GOTO39
0
340 KA=(MX-KX)/ABS(MX-KX):GOTO40
0
350 KB=(MY-KY)/ABS(MY-KY):GOTO40
0
360 DA=INT(RND(1)*3)-1:GOTO420
370 DB=INT(RND(1)*3)-1:GOTO420
380 IF SCRN$(MX+MA,MY+MB,1)=" "
THEN 470ELSE 520
390 IF (SCRN$(HX+HA,HY+HB,1)<>"■
")*(HY+1>W)*(HY<W+8) THEN550ELSE
 580
400 IF(SCRN$(KX+KA,KY+KB,1)<>"■"
)*(KY+KB>W)*(KY<W+8)THEN590ELSE
620
410 IF(SCRN$(XH+AH,YH+BH,1)<>"■"
)*(YH+BH>W)*(YH+BH<W+7) THEN630E
LSE 660
420 IF (SCRN$(DX+DA,DY+DB,1)=" "
)*(DY>W)*(DY<W+7) THEN670ELSE 70
0
430 WLOCATE 0,W
440 LOCATE MX,MY:PRINT" ";
450 MX=MX+MA:MY=MY+MB
460 LOCATE MX,MY:PRINT"○";
470 W=W+MB
480 WLOCATE 0,W
490 LOCATE MX,MY:PRINT" ";
500 MX=MX+MA:MY=MY+MB
510 LOCATE MX,MY:PRINT"○";:GOTO5
40
520 IF (MA=0)*(MB=0)*(SCRN$(MX,M
Y,1)<>"○")THEN 970
540 MA=0:MB=0:GOTO200
550 LOCATE HX,HY:PRINT" ";
560 HX=HX+HA:HY=HY+HB
570 LOCATE HX,HY:PRINT"ﾍ";
580 HA=0:HB=0:GOTO380
590 LOCATE KX,KY:PRINT" ";
600 KX=KX+KA:KY=KY+KB
610 LOCATE KX,KY:PRINT"ｶ";
620 KA=0:KB=0:GOTO380
630 LOCATE XH,YH:PRINT" ";
640 XH=XH+AH:YH=YH+BH
650 LOCATE XH,YH:PRINT"H";
660 AH=0:BH=0:GOTO380
670 LOCATE DX,DY:PRINT" ";
680 DX=DX+DA:DY=DY+DB
690 LOCATE DX,DY:PRINT"D";
700 DA=0:DB=0:GOTO380
705 REM   ｲｼ ﾅｹﾞ ﾙｰﾌﾟ
710 LOCATE 20,W+3:PRINT"ｺﾅｸｿｰ!!"
:SOUND 50,20:LOCATE 20,W+3:PRINT
"
720 AX=MX:AY=MY:I=VAL(INKEY$(0))
:IF (I=2)+(I=4)+(I=6)+(I=8) THEN
 730ELSE 720
730 ON I/2 GOTO 740,750,760,770
740 AA=0:AB=1:GOTO780
750 AA=-1:AB=0:GOTO780
760 AA=1:AB=0:GOTO780
770 AA=0:AB=-1:GOTO780
780 LOCATE AX,AY:PRINT" ";
790 AX=AX+AA:AY=AY+AB:T$=SCRN$(A
X,AY,1)
800 IF T$<>" "THEN820ELSE 810
810 LOCATE AX,AY:PRINT"・";:SOUND
 50,2:GOTO780
820 IF T$="■"THEN M$="ﾊﾞｶﾔﾛｰ":GO
TO910
830 LOCATE AX,AY:PRINT"*";:LOCAT
EAX,AY:PRINT" ";
840 IF T$="ﾍ"THEN880
850 IF T$="D"THEN890
860 IF T$="H"THEN900
865 REM   ﾋｶﾞｲｼｬ ﾁｪｯｸ
870 O=150:C=C+10:IF (DH=7)*(H=4)
*(D=3)THEN 1030ELSE M$="ｲﾃｯ!!":G
OTO920
880 O=1500:C=C+100:DH=DH+1:IF DH
=7 THEN HX=1:HY=11:M$="ｷﾞｬｰ!!":G
OTO920ELSE M$="ｲﾀﾀ!!":HX=8:HY=11
:GOTO920
890 O=1000:C=C+50:D=D+1:IF D=3TH
EN DX=1:DY=11:M$="ｳｷﾞｬｰ!!":GOTO9
20ELSE DX=8:DY=11:M$="ｱｲﾀﾀ!!":GO
TO920
900 O=500:C=C+150:H=H+1:IF H=4 T
HEN XH=1:YH=11:M$="ﾋｴｰ!!":GOTO92
0ELSE XH=8:YH=11:M$="ｲﾀｲ!!":GOTO
920
910 O=3000:C=C-300:GOTO920
920 FOR A=0 TO 3:SOUND O,1
930 LOCATE 20,W+3:PRINT M$;:LOCA
TE 18,W:PRINT"POINT";
940 LOCATE 18,W+1:PRINTC;:LOCATE
 20,W+3:PRINT"       ";
950 LOCATE 18,W:PRINT"       ";:LO
CATE 18,W+1:PRINT "       ";
960 NEXT:GOTO200
965 REM   G.O ﾋｮｳｼﾞ
970 CLS:RESTORE1120
980 READ Q
990 IF Q=0 THEN 1010
1000 READ W:SOUND Q,W/3:GOTO980
1010 LOCATE5,3:PRINT"ｺﾞｼｭｰｼｮｰｻﾏ"
;
1020 LOCATE5,4:PRINT"price $";C*
1.5:GOTO1090
1030 CLS:RESTORE
1040 READ Q
1050 IF Q=0 THEN 1070
1060 READ W:SOUND Q,W/3:GOTO1040
1070 LOCATE5,3:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!!";
1080 LOCATE5,4:PRINT"price $";C*
1.5+T:GOTO1090
1090 IF INKEY$="Y"THEN 70
1100 IF INKEY$="N"THENEND ELSE10
90
1110 DATA577,87,513,98,457,72,43
1,77,383,86,339,72,301,81,287,85
,0
1120 DATA287,85,301,81,339,72,38
3,86,431,77,457,72,513,98,577,87
,0
```



《写真1》
中央が自分。
影がトナリに来た!!

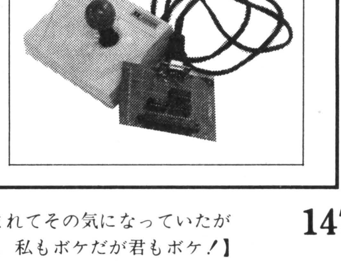
9月号のパソコン応用製作コーナーから

ラジオの製作 ELE hobby

FM-7用ジョイスティック・インターフェースの製作

FM－7，FM－NEW7を使っているキミ，「MSX用のジョイスティックを使いたいな～」と思ったことはないですか。専用のジョイスティックは高いから，MSX用が使えれば安くできるなんて考えている人も多いはず。

その夢を実現させるインターフェースの製作記事が，今月号のラ製に載っています。



ラジオの製作9月号
(8月8日発売)
特別定価：680円
(付録：パーソナル無線マガジン付き)

JR-800

★あの～7月12日午後6：30ごろ編集部へ電話をかけた時名前を「トモヤマ君」と読まれてその気になっていたがよく考えてみると「ハヤマ」でした。(愛知県犬山市・巴山吉夫14才)……【影：グハ!!，私もボケだが君もボケ!】

PC-8201用

ACLM-82 バージョン



青二才　晃

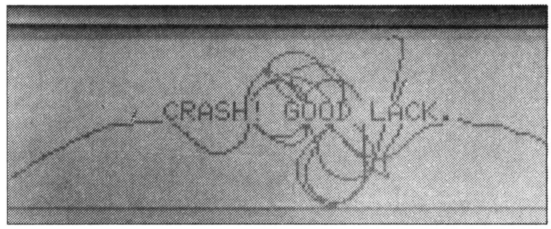
ウイングマン氏のＡＣＬＭのＰＣ－8201バージョンです。

●ゲームの内容

左から発射されるミサイルが自分です。カーソル・キー←→で，右から発射した敵ミサイルをよけつつ，うまく誘導して上下左右の端にぶつけさせます。ただし，自機も付近にいると爆発してしまいます。２面では，自分のミサイルを目標のビルに落とします。

ミサイル同志が接触するか，自機が上下左右にぶつかるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。敵ミサイルは下端のみ，２ドットのハンデがあります。

参考：ＰＣ－8201マニュアル



《写真１》ヒュルルル…，なかなかムズカシイ

ACLM－82バージョンのプログラム・リスト

```
10 DEFSNGA-Z:SCREEN0,0:CLS:X=2:Y=60:A=235:B=Y:FORLI=0TOA:PSET(LI,61):NEXT
20 PSET(X,Y):PSET(A,B):R=.7
30 PA=-1:PB=-1
40 LOCATE6,3:PRINT"START PUSE ANY KEY":SOUND 2000,1
50 IFINKEY$=""THEN50
60 LOCATE6,3:PRINT"                    "
70 G$=INKEY$
80 IFG$=CHR$(29)THENR=R+.1
90 IFG$=CHR$(28)THENR=R-.1
100 PX=COS(R):PY=SIN(R):IF(X<2)+(X>234)+(Y<2)+(Y>60)THEN160
110 X=X+PX:Y=Y-PY:PSET(X,Y):IFPP=1THEN140
120 PA=PA-((X>A)-(X<A))/10:PB=PB-((Y>B)-(Y<B))/10:PA=PA-((PA<-1)-(PA>1))/10:PB=P
B-((PB<-1)-(PB>1))/10:IF(A<1)+(A>235)+(B<1)+(B>63)THEN200
130 A=A+PA:B=B+PB:PSET(A,B)
140 IF(INT(X)=INT(A))*(INT(Y)=INT(B))THEN160
150 GOTO70
160 IF(ABS(X-A)<3)*(PP=1) THEN260
170 SOUND 6000,1:SOUND 12000,2
180 FORI=1TO21:X0=X:Y0=Y:GOSUB1220:SOUND 800,1:NEXT
190 SOUND 10000,10:LOCATE11,3:PRINT"CRASH! GOOD LACK.":FORI=0TO300:NEXTI:RUN
200 SOUND 6000,2:SOUND 8000,2
210 FORI=1TO21:X0=A:Y0=B:GOSUB1220:SOUND 1000,1:NEXT
220 IFABS(X-A)+ABS(Y-B)<20THEN160
230 SOUND 2000,1:FORB=0TO3:LOCATE11,3:PRINT"VERY NICE PLAY!":SOUND 3000,3:LOCATE
11,3:PRINT"                ":NEXT:X=2:CLS
240 A=INT(RND(1)*60)+130
250 B=60:FORLI=0TO235:PSET(LI,B):NEXT:X0=A-3:Y0=B:X1=A:Y1=B-5:GOSUB1140:X0=A-1:Y
0=B:X1=A+2:Y1=B-3:GOSUB1140:PP=1:GOTO70
260 SOUND 2000,2:SOUND 12000,4
270 FORI=1TO26:X0=A:Y0=B:GOSUB1220:SOUND 15000,5:NEXT
280 FORB=1TO3:FORI=0TO6:SOUND800,1:LOCATE11,3:PRINT"VERY NICE PLAY!!":NEXTI:LOCA
TE 11,3:PRINT"                 ":SOUND 0,8:NEXTB:RUN
1000 'LINE
1010 XD=ABS(X1-X0):YD=ABS(Y1-Y0)
1020 XS=SGN(X1-X0):YS=SGN(Y1-Y0)
1030 IFXD>YDTHEN1080
1040 F=-1:T=X0:X0=Y0:Y0=T
1050 T=X1:X1=Y1:Y1=T
1060 T=XD:XD=YD:YD=T
1070 T=XS:XS=YS:YS=T
1080 RL=XD/2
1090 IFFTHENPSET(Y0,X0)ELSEPSET(X0,Y0)
1100 IFX0=X1THENRETURN
1110 X0=X0+XS:RL=RL+YD
1120 IFRL=>XDTHENRL=RL-XD:Y0=Y0+YS
1130 GOTO1090
1140 'BOX
1150 FORIB=X0TOX1STEPSGN(X1-X0)
1160 PSET(IB,Y0):PSET(IB,Y1)
1170 NEXT
1180 FORIB=Y0TOY1STEPSGN(Y1-Y0)
1190 PSET(X0,IB):PSET(X1,IB)
1200 NEXT
1210 RETURN
1220 'CRASH
1230 M1=RND(1)*10-10:M2=RND(1)*10-10:XM=X0+M1:YM=Y0+M2:IFYM<0ORXM<0THENRETURN
1240 PSET(XM,YM):RETURN
```

★恐怖「皮膚のない話」…「は○○へほ」（北海道札幌市・**森　康弘14才**）……【**つぐ美**：愛のないコトバ「○○うえお」，キャーッ!!**影**：コ，コラ！シャレは私の専門なのに"**つぐ美**：なんでも先輩に学べでしょ！】

FX-702P用

ロールプレイングゲーム

異世界ファリナ



SOFT NKMR

STORY

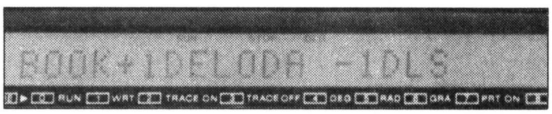
「ここはどこだ？」

「ここは，異世界の国ファリナじゃ。わしがあんたをこの国に呼びよせた」と老婆が言った。

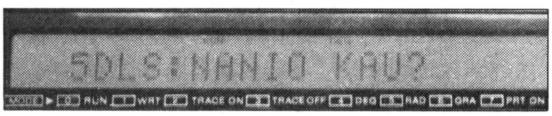
「なぜ？」

「あんたには，戦士としての力がある。その力で魔物のジャクダを殺し，この国の姫フィレナを助けてくれ」

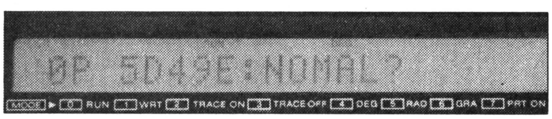
なんたってかわいい姫フィレナを助けるんだから，キスの一つくらいはもらえるかも？ジャクダを殺せば，フィレナ姫の居場所を教えてくれるらしい。石にされないように気をつけて，さあ行くぞ!!



《写真１》まず，てくてくと歩いていきなさい



《写真２》街に入ったぞ！さあ，何を買う？



《写真３》本を買ったら，デロダ(知力)が増えた

入力のしかた

まずプログラムを入力し，ＲＵＮすると"Ａ０　？"と出ます。データ１と２のどちらかを選んで，それぞれの数値をＡ０～Ａ９まで入力していってください。

石になると，またデータを入力しなくてはなりません。

《第１表》単語集

	読み方	意味
DELODA	デロダ	知力の単位
DLS	ダルズ	金の単位
ENEOL	エニョル	エネルギーの単位
FALINA	ファリナ	国の名
FILENA	フィレナ	姫の名
ZALGO	ザルゴ	ジャグダの手下
ZYAGDA	ジャグダ	魔物

《第２表》ＤＩＳＰＬＡＹ

```
3P   3D   50E:NOMAL
                └─現在地
           └─50エニョル
      └─3ダルズ
 └─3ポイント(ダメージ量)
```

PLAY

移動は，[8]－北，[2]－南，[6]－東，[4]－西（毎回１エニョル減ります）。最初は（０，０）にいます。移動範囲は（９，９）までです。これを越えると，ＥＲＲ－５が出ます。変数ＣとＤを正しい値にして，ＲＵＮ 70[EXE]でまた始めてください（Ｃ，Ｄとも０～９の値）。

入力は，[0]→いいえ(NO，いやだね)，[1]→はい(ＹＥＳ，いいよ)，です。

町に入ると，デロダを上げるものやダメージを下げるもの，エニョルを上げるものなどを売っています。売っていないものは，うけつけません。

ザルゴ（ＺＡＬＧＯ）に会ったら，画面は

```
ZALGO  5/0A  2D  43E
ザルゴの力─┘  |   |    └─43エニョル
0 アームズ(武器数)─┘   └─2デロダ
```

となります。逃げるときは０を入力してください。戦うときは，デロダ以下のエニョルを入力してください。ザルゴの力は，自分のデロダに影響します。ですから，武器がたくさんないと勝てません。

★新潟短期大学経済学部でコンピュータ概論を担当している赤木泰文先生…好きです。(新潟県柏崎市・伊藤奈緒子19才)……【編：最近は女の子のほうが積極的ですね。影：このやろ！赤木先生ってどんな男性なんだ？】

《第３表》データ

１．標準

Ａ０＝１００２０３１０４
Ａ１＝５２０００００６
Ａ２＝６２３００３０
Ａ３＝３０３２２０５００４
Ａ４＝８２２０００３００
Ａ５＝４０２０１８００１３
Ａ６＝５２０３０１０００
Ａ７＝２２２００３００３３
Ａ８＝５０３１３３３３
Ａ９＝１００６０３０３３７

２．島

Ａ０＝１２０５０１２３４
Ａ１＝３０２３００４２２１
Ａ２＝２０２２２２２２２８
Ａ３＝３２２０２３３２２２
Ａ４＝３６２６２３７２０５
Ａ５＝２０３２３２４１
Ａ６＝５２２５１２５２２０
Ａ７＝３２３６２３４２２
Ａ８＝１０２２２２２２２２
Ａ９＝４０８２２２２４４４



評…グワ〜ン!! スーパーマン影で〜す!!（影）

by はとぽっぽ

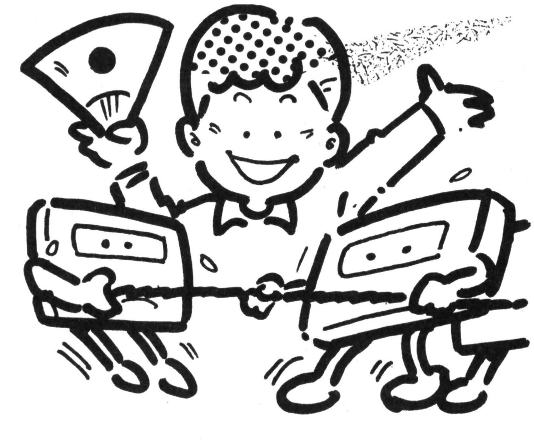
異世界ファリナのプログラム・リスト

```
P0: 1600 STEPS
  10 VAC :FOR E=0 TO
      9:PRT "A";E;:I
     NP A(E):NEXT E
  15 $="BOOKFOODDRUG
     SHIPROPELAMPARM
     S":A=5:I=50:M=1
     :GOTO 70
  50 PRT "ISHININARE
     !!":END
  70 I=I-1-B:GSB 124
     :F=A(D)/10↑(9-C
     ):F=INT F:F=FRA
     C (F/10)*10
  75 IF Q=1;IF R=C;I
     F S=D THEN 270
  80 PRT #;B;"P";##;
     A;"D";I;"E:";:G
     OTO 90+20*F
  90 PRT "NOMAL";
  91 INP E:IF E=2;D=
     D-1:N=0
  92 IF E=4;C=C-1:N=
     1
  93 IF E=6;C=C+1:N=
     2
  94 IF E=S;D=D+1:N=
     3
  95 GOTO 70
 110 PRT "CITY"
 112 PRT A;"DLS:NANI
     O KAU";:INP G$:
     FOR E=1 TO 7:IF
      G$="0" THEN 11
     5
 113 IF MID(E*4-3,4)
     =G$;PRT G$;:GOT
     O 115+E
 114 NEXT E:PRT "NAI
     YO":GOTO 112
 115 PRT "/IDOU";:GO
     TO 91
 116 PRT "+1DELODA -
     1DLS":H=H+1:A=A
     -1:GOTO 123
 117 PRT "+10ENEDL -
     1DLS":I=I+10:A=
     A-1:GOTO 123
 118 PRT "-1P -1DLS"
     :B=B-1:A=A-1:GO
     TO 123
 119 PRT "-2DLS":A=A
     -2:K=1:GOTO 123
 120 PRT "-1DLS":A=A
     -1:L=1:GOTO 123
 121 PRT "-2DLS":A=A
     -2:J=1:GOTO 123
 122 PRT "-10DLS":A=
     A-10:M=M+1
 123 GSB 124:GOTO 11
     2
 124 IF A≦0 THEN 50
 125 IF B>9 THEN 50
 126 IF I≦0 THEN 50
 127 IF I>99;I=99
 128 RET
 130 PRT "RIVER":IF
     K=1;PRT "USE SH
     IP";:GOTO 115
 131 PRT "NOT FUNE/S
     WIM",E:IF E≠0 T
     HEN 50
 132 PRT "BACK":GOTO
      134+H
 134 D=D+1:GOTO 70
 135 C=C+1:GOTO 70
 136 C=C-1:GOTO 70
 137 D=D-1:GOTO 70
 150 PRT "ZALGO","ZA
     LGO";:E=INT (H/
     2*H
 151 PRT E;"/";M;"A"
     ;H;"D";I;"E";
 152 INP O:IF O=0;B=
     B+1:GOTO 132
 153 IF O>H THEN 151
 154 I=I-O:GSB 124:I
     F E/RAN#<M*O/RA
     N# THEN 160
 155 PRT "LOSS!";:I=
     I-E:B=B+1:GSB 1
     24:GOTO 132
 160 IF P≠1;PRT "WIN
      +1DELODA +5DLS
     ":H=H+1:A=A+5:G
     OTO 500
 162 R=INT (RAN#*10:
     S=INT (RAN#*10:
     Q=1:PRT "FILENA
      IS";R;",";S
 163 P=0:GOTO 160
 170 E=INT (RAN#*6+5
     :PRT "GOLD+";E;
     "DLS":A=A+E:GOT
     O 500
 190 PRT "HALL":IF L
     =1;PRT "USE ROP
     E";:GOTO 115
 191 PRT "NOT NAWA:C
     HITEIGIN DA":IN
     P "3DLS KURERU"
     ,E:IF E=0 THEN
     50
 192 A=A-3:GSB 124:G
     OTO 132
 210 PRT "HORAANA":I
     F J=0;PRT "NOT
     AKARI";:GOTO 13
     2
 211 PRT "USE LAMP",
     "JIHANKI DESU":
     INP "1DLS IRERU
     ",E
 212 IF E=0;PRT "KEC
     HI";:GOTO 132
 213 IF INT (RAN#*3≦
     1;PRT "GACHAN +
     20DLS":A=A+20:G
     OTO 500
 220 PRT "...... 0DL
     S":A=A-1:GSB 12
     4:GOTO 500
 230 PRT "ZYAGDA":IN
     P "YARU",E
 231 IF E=0;I=I-10:B
     =B+1:GSB 124:GO
     TO 132
 232 PRT "ZYAGDA";:E
     =50:P=1:GOTO 15
     1
 250 PRT "NUMA!":IF
     L=0;PRT "NOT NA
     WA":GOTO 50
 251 INP "USE ROPE/3
     DLS DASE",E:IF
     E=0 THEN 50
 252 GOTO 192
 270 PRT "FILENA DA!
      THANK YOU:THE
     END":END
 500 A(D)=A(D)-F*10↑
     (9-C):GOTO 70
```


★とつぜんですが，おいらはゲームセンターで，アドベンチャーゲームをやりたいのです。（静岡県田方郡・**松本弘法** 17才）……【**影**：とつぜんのお便りには，とつぜんのご返事を…ピーン，キューン…ゲームセンターで書いてます。】

PASOPIAmini用

ポケコン対抗つなひき



保苅　一志

最近のオリンピックブームに乗じ，パソミニ（以下PM）でつなひきをつくってみました。敵はPMの永遠のライバル(？)PC－1245チームと，PB－100チームです。はっきり言って勝つっきゃない！

★GAMEについて

左端から，敵の体力，敵の選手(５人)，味方の選手，味方の体力です。体力は最初各チームとも30で，これの配分のしかたが勝負の分かれ目になります。つなを引く力は，画面表示後にスペース・キーを押していた長さで決まります。最高10までで，入力を受けつけている間はBEEP音がしていますから，適当な所で離してください。敵は力を0にすることはないので，押さないと１キャラ分引かれます。また力が相手よりどんなに大きくても１キャラしか引けませんから，相手より１だけ大きな力で勝つのが最上です。選手５人が画面から消え去ると負け。その前に相方の体力が０になると，より引いているほうが勝ちです。勝ったチームはレベルアップして体力が２増えます。PMチームが負けるとPC，PBどちらか弱い(体力が少ない)チームと対戦し，勝つと強いほうとやります。PC，PBが同レベルのときやRUN直後は乱数で決まります。

ポケコン対抗つなひきのプログラム・リスト

```
10 PRINT "** POKECOM T
   SUNAHIKI ***":GOSUB
    400
20 CLEAR :DIM P(1):P=3
   0:P(0)=P:P(1)=P:G0$
   ="ゐゐゐゐゐ-       ":H$=
   ""
30 X=INT(RND*1)
40 ON (X+1)GOSUB 300,3
   10
50 P1=P(X):P0=P:G1$="
         "+G1$
60 PRINT N$;"-TEAM VS
   P.MINI-TEAM":WAIT 2
   0
70 BEEP 1:PRINT " STAR
   T !!":WAIT 10:BEEP
   0:PRINT :T1=7:T0=6:
   WAIT 10
80 Q=0:T=13-T1:H$=MID$
   (G1$,T1,T)+"-+-"+MI
   D$(G0$,1,T0)
90 BEEP 1:WAIT 5:BEEP
   0
100 PRINT P1;USING "$$$
   $$$$$$$$$$$$$";H$;US
   ING "S##";P0:BEEP 1
   :WAIT 1:BEEP 0
110 IF (P1<=0) AND (P0<
   =0) THEN GOSUB 400:
   GOTO 500
120 IF (T0=12) OR (T1=1
   ) THEN GOSUB 400:GO
   TO 600
130 R0=2+INT(P1/P(X)*10
   ):IF R0>10 THEN R0=
   10
140 R=INT(RND*R0)+1:R=-
   R*(P1>0):N=0
150 N=N+1
160 Q=Q-(INK$=" ")
170 M=-(INK$=" "):BEEP
   M
180 IF (N=10) OR ((Q>0)
    AND (INK$="")) THE
   N BEEP 0:GOTO 200
190 GOTO 150
200 Q=-Q*(P0>0):P1=P1-R
   :P0=P0-Q
210 IF R>Q THEN T1=T1+1
   :T0=T0+1
220 IF Q>R THEN T1=T1-1
   :T0=T0-1
230 GOTO 80
300 G1$="-$$$$$":N$=" P
   C":RETURN
310 G1$="-&&&&&":N$=" P
   B":RETURN
400 FOR Z=0 TO 2:BEEP 1
   :WAIT 5:BEEP 0:NEXT
    Z:WAIT 7:PRINT :RE
   TURN
500 T=T1:IF T>7 THEN 62
   0
510 IF T<7 THEN 640
520 PRINT " DRAW GAME":
   WAIT 20:GOTO 40
600 IF T0=12 THEN 620
610 GOTO 640
620 L$=N$:P(X)=P(X)+2:X
   =0:IF P(0)>P(1) THE
   N X=1
630 GOTO 650
640 L$=" P.MINI":P=P+2:
   X=0:IF P(0)<P(1) TH
   EN X=1
650 PRINT " VICTORY";L$
   ;"-TEAM !!":GOSUB 4
   00
660 IF P(0)=P(1) THEN 3
   0
670 GOTO 40
```



《写真１》なかなか熱中！ 頭脳つなひきです



◀ by 広島県府中市・鈴木崇司



▲ by 広島市・古川 修

★僕は「僕の友人が…」というＯＦがあるたび「これはたぶん本人が考えたことなのだ」と想像するクラーイ人間です。(長野市・**小林康夫13才**)……**【影：一度編集部においで。明るーい子にしてあげよう。編：ナゼカコワイ。】**

PB-100用

影のB.Bコーナー優秀作

おばけハンター



附中2A(2)

●まえがき●

このゲーム，タイトルは「おばけハンター」だけど，内容は6月号のBLACK BOXの「キミモだまし」なんです。

●あそびかた●

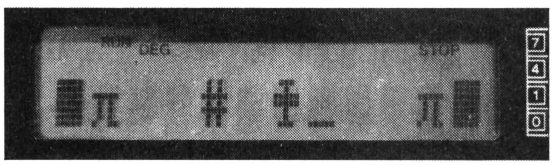
自分＝╋，おばけ＝Ω（ひとだまだよ!!），お墓＝■，そなえ物を置く台＝π，そしてワナが二つあります(▁▁)。おばけにつかまらないように逃げ，おばけがワナと重なったら[A]か[X](右か左)のKEYを押してかご(♯)をかぶせて点をかせいでください。

自分はそなえ物を置くところから先へは動けないのに，おばけは反対側からでてきます。それではこちらは簡単にやられてしまうので，[6]でワラジ(μ)を投げてみましょう。おばけが自分から2マス以内にいれば(足がないのに)必死にワラジをはこうとしていて，重なってもつかまりません。ただし，こちらもわなにはかけられません。

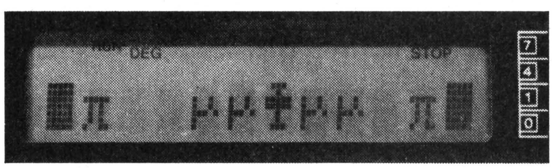
1人つかまるとゲーム・オーバーのはずなんだけれど，1000点取るごとに超時空ホールが表れるので，そこに飛びこんで人を1人増やしてください。でも，超時空ホールがでている時におばけをつかまえると，ホールが消えちゃうんです。

おばけハンターのプログラム・リスト

```
10 PRINT "OBAKE HUNTER":A=3:G=7:Z=20:S=0:J=1:K=1
20 C=INT (RAN#*3-1:B=B+C:IF B=1;B=9
30 IF B>9;B=2
40 PRINT CSR 0;"■π _ _ π■";CSR A;"╋";CSR B;"Ω";
50 IF KEY="A";IF B=4;GOSUB #1
70 IF KEY="X";IF B=7;GOSUB #1
80 IF KEY="2";A=A-1:IF A=1;A=2
90 IF KEY="*";A=A+1:IF A=10;A=9
100 IF KEY="6";IF B≦A+2;IF B≧A-2;GOSUB #2
110 IF E=1;B=F:PRINT CSR B;"Ω";:G=G+1:Z=40
120 IF G=20;E=0:Z=20:B=INT B:G=0
130 IF S*1000*J THEN 190
140 PRINT CSR 6;" ";CSR 6;"O";
150 IF A=6;K=K+1:PRINT CSR 3;"WARP!","MAN";K,"SC";S:J=J+1
190 IF A=B;PRINT CSR B-2;"((π))":K=K-1:B=A+5:IF K=0 THEN 210
200 GOTO Z
210 PRINT CSR 0;"-GAME--OVER-","SCORE";S:GOTO 10
P1
 10 FOR D=0 TO 20:PRINT CSR B;"♯";:NEXT D:S=S+50:RETURN
P2
 10 FOR D=0 TO 20:PRINT CSR 9-2;"μμ╋μμ";:NEXT D
 20 E=1:F=B+.1:RETURN
```



《写真1》エイッ，カゴをかぶせてつかまえる



《写真2》ビヨヨ〜ン，ワラジ投げの術！

★僕はBASICがわからないのでCPUとよばれているがマシン語がわかるわけではない。(長野県上田市・小林淳之12才)……【影：スーパーでお湯をかけて3分でできるCPUを売ってたよ。ホラ！編：CUPスープ!?】

PB-100+RAMパック用

ホッチキス



水口　文哉

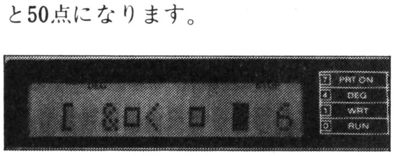
ゲームについて

あなたは「しおり」を作っています。ホッチキス(<, >)を[1]と[3]で左右に動かし，紙(□)が2枚重なったところにいって[A]キーでとじてください。うまくとじると(♥)がでて，しおりが完成していきます。

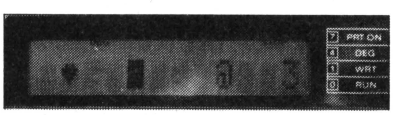
右に出ているのは針の数です。ホッチキスの針は，9本しかいれられません。3本以下になったら，ホッチキス針の箱（■）をとりましょう。針が1～7本増えます。

ホッチキスが無かった時代にしおりを作っていた糸君が，うろついています。当たるとこわされてしまいますから，針をぶつけてこんがらからせて（&）数秒動けなくしてください。

1ページとじるごとに100点，糸をこんがらからせると50点になります。



《写真1》
2枚の紙をとじるゲームです



《写真2》
うまくとじると♥がでて，ルンルン！

ホッチキスのプログラム・リスト

```
5 VAC
10 PRINT "[Hotchkiss]","Hi-Page";P,"By ";$:S=0:A=5:V=1:N=3
20 W=0:T$="∂":I=1:M$="<":D$="":E=9:F=9:G=0:H=9
30 B=INT (RAN#*10)
40 PRINT CSR 10;E;
50 PRINT CSR B;"■";CSR F;"□";CSR G;"□";CSR H;T$;CSR A;M$;CSR C;D$;
60 IF A=H;IF W=0 THEN 330
70 IF A=B;GOSUB 210
80 K$=KEY:IF K$="" THEN 120
90 IF K$="1";M$="<":A=A-1:IF A<0;A=9
100 IF K$="3";M$=">":A=A+1:IF A>9;A=0
110 IF K$="A";GOSUB 230
120 IF I=0;C=C-1:IF C<0;I=1:C=A:D$=""
130 IF I=1;C=A
140 F=F-INT (RAN#*2):G=G+INT (RAN#*2):IF F<0;F=INT (RAN#*3)+7
150 IF G>9;G=INT (RAN#*3)
160 IF C=H;GOSUB 500
170 IF V≥100 THEN 600
180 IF U>8;U=0:W=0:T$="∂"
185 IF W=1;U=U+1:Y=H:H=Y:GOTO 200
190 H=H+SGN (INT (RAN#*3)-1):IF H<0;H=9
195 IF H>9;H=0
200 PRINT :GOTO 40
210 IF E≥3;RETURN
220 E=E+INT (RAN#*7)+1:PRINT :GOTO 30
230 E=E-1:IF E<0;E=0
250 PRINT CSR A;"=";:FOR X=0 TO 50:NEXT X
260 IF A=F;IF G=F;IF E>0 THEN 300
270 D$="[":IF M$=">";D$="]"
280 IF E=0;D$=""
290 I=0:RETURN
300 PRINT CSR A;"♥";:FOR X=0 TO 99:NEXT X
310 S=S+100:V=V+1:F=9:G=0
320 RETURN
330 PRINT CSR A;"*";:FOR X=0 TO 99:NEXT X
340 N=N-1:IF N>0 THEN 20
350 PRINT :PRINT "Game over!";S;"pts.","Page";V
360 IF P<V;P=V:INPUT "Name(Max30)",$
370 PRINT CSR 0;"HIT(Y/N)KEY!";:IF KEY="Y";PRINT :GOTO 10
380 IF KEY="N";END
390 GOTO 370
500 W=1:S=S+50:T$="&"
510 RETURN
600 PRINT :PRINT "♥ Congratulations ♥","Bonus 10000 pts!"
610 S=S+10000:GOTO 350
```


★GET配列の大きさは，INT(ドット数＊3/16+2.5)とすればカンタンに出せます。(栃木県下都賀郡・FM―7/8)……【影：何のこっちゃ？シャレにならん…モゴモゴ!!編：たまにはマジメなOFをネ。影：モガー!!】

PC-1245/51用

カビカビ



佐柳　隆行

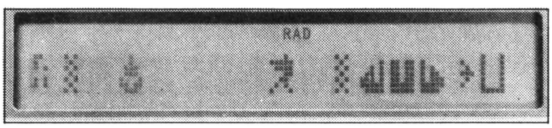
カビの魔人モルテンから，パンを守ってください!!

使いかた・遊びかた

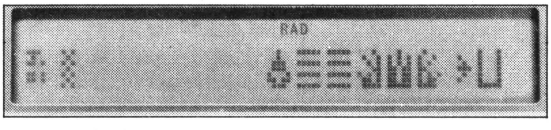
DEF A でスタートです。　があなたで，　がモルテン(敵)，　が壁，　が湿度計，　がパンです。

水と火をうまく使って，モルテンを倒してください。そうしないと，モルテンがパンをカビさせてしまいます（パンは3個で偶数面クリアで1個増えます)。

モルテンを面数＋4匹倒せば，面クリアでボーナス・ゲームになります。これは，〝$〞と〝$〞の間をモルテンがうろちょろしているので，好きなときにKEYを押してください(時間制限あり)。そのときのモルテンの位置で点がきまります。



《写真1》左からくるカビ魔人をやっつけろ



《写真2》や，やられた！ パンがカビてゆく…

キー操作は

4－左へ移動，6－右へ移動。

V－天の助け。2回使え，面クリアで1回増える。

W－火炎放射。射程距離はMANの前二つ。

㊟湿度計が，矢印〝➔〞より下を示している時に使用すると，空気が乾燥しているので火事になり，それ以上進めなくなって火事の横にモルテンがワープしてくる。

X－水をまいて湿度を上げる。ただし，湿度が最大になるとパンがカビる。

㊟WとXは，左の壁の横や火事の横では使用不可能です。

モルテンは湿度を下げることができるので，湿度計から目をはなさないこと。ときどき湿度が最低になることがあります。気をつけてください。

カビカビのプログラム・リスト

```
10:ON INKEY$ ="" GOTO 70
20:K= ASC INKEY$ : IF K=86 OR X>D ON K-85 GOTO 210,140,190
30:Y$(10,X)=Y$(0): ON K-53 GOTO 50
40:X=X-(D<X): GOTO 70
50:X=X+(28>X)
70:Y$(10,X)=Y$(1),Y$(10,A)=Y$(0): ON RND 4 GOTO 100,90,80,80
80:A=A+(27>A): GOTO 100
90:A=A-(D<A)
100:Y$(10,A)=Y$(4),H=H+(H<64 AND RND 9=2)H: IF RND 9=2 CALL C:H=64
110:POKE &F869,H,H,H: ON A>=27 GOTO 280
120:GOTO 10
140:Y$(10,X-1)=Y$(2): CALL C: ON H>8 GOTO 240
150:IF X>A AND A>=X-2 CALL C:Y$(10,A)=Y$(0),A=D,H=4H,E=E+1,S=S+10: ON E=M GOTO 250
170:Y$(10,X-1)=Y$(0): GOTO 70
190:Y$(10,X-1)=Y$(3): CALL C:H=H/2: POKE &F869,H,H,H: ON H=1 GOTO 290
200:GOTO 170
210:ON T>1 GOTO 70
220:IF U=0 AND X=F AND A=25 POKE &F805,64,127,78,14,4:S=S+777: CALL C
230:FOR I=1 TO 40: CALL C: POKE &F809+I,0: NEXT I:H=2,T=T+1,U=1: GOTO 340
240:CALL C:Y$(10,A)=Y$(0),Y$(10,X-1)=Y$(5),D=X,A=X: GOTO 70
250:BEEP 3: PAUSE "$BONUS GAME$ !?": CALL C: E=0,M=M+1,T=T-1,P=P-.5
260:Y$(10,F)=Y$(0),F=RND 10+19,Y$(10,F)=Y$(4): CALL C:J=J+1: IF INKEY$ ="" AND J<30 THEN 260
270:BEEP 1:R=10F-190,S=S+R,J=0: PAUSE "* SC=";S;"$$=";R: CALL C: GOTO 310
280:G=145-5A: FOR I=0 TO G: CALL C: POKE &F837-G+I,85,8,20,42,85: NEXT I
290:FOR I=0 TO 9: CALL C: NEXT I: CALL C:H=16
300:POKE &F837,16,98,116,73,126: POKE &F872,16,98,116,73,126,126,120,71,120,126:P=P+1
310:FOR I=0 TO 50: NEXT I: IF P<=2 PAUSE " LEFT BREAD ="; INT (2-P): CALL C: GOTO 340
320:BEEP 3: WAIT 300: PRINT "THE END:SC="; S: END
330:"A" CLEAR :C=4576: BEEP 3: PAUSE " <> KABI KABI <>": CALL C: WAIT 0: DIM Y$(0)*47:M=5,H=16: RANDOM
340:A=21,D=A,I=128,X=27: POKE &C59E,&FF,&FF,5,I,I,I,I,I,66,38,22,63,78
350:POKE &C5AB,5,2,5,2,2,42,21,10,5,2,48,108,79,108,48,60,112,127,120,62,0,8,20,42,8
360:PRINT "": CALL C:I=126: POKE &F806,85,42,85: POKE &F833,85,42,85,0,48,120,124,96,I
370:POKE &F868,127,H,H,H,127,8,28,42,0,0,48,120,124,96,I,I,I,96,I,I: GOTO 70
380:END
```


★フランスの首相がきまりました。その名は〝ゼビウス氏〞じゃない〝ファビウス氏〞。（岡山市・**原田弘之13才**)…
【**影**：へえ，私が見ってないうちにミッテランはやめたのか。**編**：世界情勢にとり残されるマイコン・ルームに愛の手を!!】

PC-1500用

インドのヘビつかい

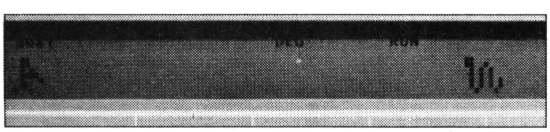


川合　史浩

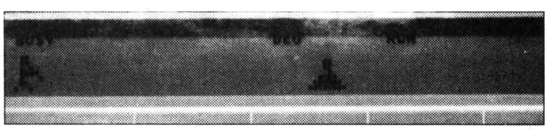
✤内容

ヘビの好きな音三つを，かなでてください。キーは，ファンクション・キーで左からドレミファソラの順になっています。もし，その三つの音がヘビの好きな音であればその場所にうずくまり，音楽がなり点数が入ります。はずれた場合，ヘビは一つずつ前進してきます。ヘビと人間が重なった場合，ゲーム・オーバーとなります。

ヘビをおとなしくさせて点数が入り，つぎの面にいくときは人も前進しますので，しだいに難しくなります。



《写真１》ピポピ♪ダ，ダメだ。ヘビが近よってくる



《写真２》ピププ♪おとなしくなりました。ホッ！

インドのヘビつかいのプログラム・リスト

```
10:DIM M(6),M$(2)
   ,MU$(10)
15:"A"WAIT 0:
   RANDOM :CLS :
   BEEP ON
20:MN$="00403F2B4
   C081000":SN$="
   033F403C023C40
   30":CL$="00000
   000000000000"
30:FA$="1C2255515
   5221C"
40:M(1)=215:M(2)=
   190:M(3)=170:M
   (4)=160:M(5)=1
   40:M(6)=125
50:M$(1)="10483F2
   B48":M$(2)="00
   587F7B00"
55:RESTORE :FOR I
   =1TO 10:READ M
   :MU$(I)=STR$ (
   M):NEXT I
56:DATA 135, 246, 1
   23, 256, 345, 456
   , 145, 356, 124, 1
   34
60:CURSOR 21:
   PRINT "0000"+
   CHR$ (157):
   GCURSOR 123:
   GPRINT "14"
65:IF DEM=1GOTO "
   D"
66:DEM=1
70:FOR I=1TO 9:
   CURSOR I+5:
   GPRINT RND 127
   ;RND 127;RND 1
   27;RND 127;RND
   127:NEXT I
75:FOR I=1TO 9:
   FOR J=0TO 4:
   READ D
80:GCURSOR (I+5)*
   6+J:R=POINT (I
   +5)*6+J:GPRINT
   R
90:IF R=DTHEN 130
100:IF R>DLET R=R-
   RND 4
110:IF R<DLET R=R+
   RND 4
120:GCURSOR (I+5)*
   6+J:GPRINT R;:
   BEEP 1, 1, 1:
   GOTO 90
130:BEEP 1, 80, 5:
   NEXT J:NEXT I
135:CURSOR 4:
   GPRINT MN$:
   CURSOR 16:
   GPRINT SN$
140:DATA 16, 8, 124,
   2, 1, 66, 66, 64, 3
   2, 24, 0, 127, 8, 1
   7, 1
150:DATA 28, 34, 30,
   2, 60, 4, 2, 4, 8, 4
   8, 63, 68, 68, 69,
   69
160:DATA 4, 4, 68, 68
   , 56, 66, 63, 66, 6
   1, 14, 62, 64, 32,
   2, 28
170:RESTORE 180:
   FOR I=1TO 7:
   READ A, B:BEEP
   1, A, B:NEXT I
180:DATA 215, 150, 1
   90, 80, 180, 150,
   215, 150, 150, 20
   0, 150, 200, 140,
   300
185:CURSOR 4:
   GPRINT CL$:
   CURSOR 16:
   GPRINT CL$
190:FOR I=0TO 26:
   GCURSOR 36+I:
   GPRINT "00":
   GCURSOR 88-I:
   GPRINT "00":
   NEXT I
200:WAIT 0:SC=0:MG
   =3:P=0
210:GCURSOR P:
   GPRINT MN$:
   GCURSOR 110:
   GPRINT SN$
220:X=110:C=X:K1=0
   :K2=0:K3=0:MU$
   =MU$(RND 10)
230:K$=INKEY$ :IF
   K$=""GOTO 230
240:K1=ASC (K$):IF
   K1>22OR K1<17
   GOTO 230
245:K1=K1-16:K1$=
   STR$ (K1):BEEP
   1, M(K1)
250:K$=INKEY$ :IF
   K$=""GOTO 250
260:K2=ASC (K$):IF
   K2>22OR K2<17
   OR K2=K1GOTO 2
   50
265:K2=K2-16:K2$=
   STR$ (K2);BEEP
   1, M(K2)
270:K$=INKEY$ :IF
   K$=""GOTO 270
280:K3=ASC (K$):IF
   K3>22OR K3<17
   OR K3=K1OR K3=
   K2GOTO 270
285:K3=K3-16:K3$=
   STR$ (K3):BEEP
   1, M(K3)
290:MK$=K1$+K2$+K3
   $:IF MK$=MU$
   GOTO 320
300:GCURSOR X:
   GPRINT CL$:X=X
   -8:IF X<0LET X
   =0
303:IF X<=PTHEN 41
   0
305:GCURSOR X:
   GPRINT SN$
310:BEEP 1, 10, 30:
   GOTO 230
320:GCURSOR X:
   GPRINT "406070
   767E706040"
330:RESTORE 350:
   FOR I=1TO 15:
   READ A, B
340:BEEP 1, A, B:
   NEXT I
350:DATA 170, 150, 1
   90, 50, 215, 180,
   215, 80, 170, 150
   , 140, 150, 140, 8
   0, 160, 400
360:DATA 170, 100, 1
   60, 60, 140, 155,
   170, 180, 215, 13
   0, 190, 150, 215,
   300
370:GCURSOR X:
   GPRINT CL$:
   CURSOR P:
   GPRINT CL$:SC=
   SC+10:P=P+2
380:SC$=RIGHT$ ("0
   00"+STR$ (SC),
   4)
390:CURSOR 21:
   PRINT SC$
400:GOTO 210
410:FOR I=XTO 0
   STEP -1:
   GCURSOR J:
   GPRINT CL$
420:GCURSOR I:
   GPRINT "242E24
   2E24784020":
   BEEP 1, 80, 20:J
   =I:NEXT I
430:CURSOR 5:
   GPRINT "020408
   10200000";:
   PRINT "      !!
   !/"
440:RESTORE 450:
   FOR I=1TO 11:
   READ A, B:BEEP
   1, A, B:NEXT I
450:DATA 215, 100, 2
   15, 100, 215, 30,
   215, 100, 180, 10
   0, 190, 30, 190, 1
   00
460:DATA 215, 40, 21
   5, 100, 230, 80, 2
   15, 300
470:WAIT 50:CURSOR
   0:GPRINT FA$
480:IF HS<SCLET HS
   =SC
490:CLS :WAIT 2:
   FOR I=1TO 20:
   CURSOR 22-I:
   PRINT LEFT$ ("
   <<< GAME  OVER
    >>>  ", I):
   BEEP 1, 20, 20:
   NEXT I
500:CLS :FOR I=1TO
   20:CURSOR 23-I
   :PRINT LEFT$ (
   "<<< SCORE:"+
   RIGHT$ ("0000"
   +STR$ (SC), 4)+
   " >>>", I)
510:BEEP 1, 30, 20:
   NEXT I
520:CLS :FOR I=1TO
   20:CURSOR 23-I
   :PRINT LEFT$ (
   "<<< HISCORE:"
   +RIGHT$ ("0000
   "+STR$ (HS), 4)
   +">>>", I)
530:BEEP 1, 40, 20:
   NEXT I
540:WAIT :PRINT :
   END
550:"D"WAIT 0:
   RESTORE 140
560:FOR I=1TO 9:
   FOR J=0TO 4:
   READ D:L=(I+5)
   *6
570:FOR K=L+4TO L+
   JSTEP -1:
   GCURSOR K:
   GPRINT D:BEEP
   1, 50-I*3, 10
580:NEXT K:NEXT J:
   NEXT I
590:GOTO 135
```


★友人にタイニーゼビウスをやらせたあとはシフトキーはもちろんカーソルの矢印まで消えていた。(岩手県・PC(ポコ)6001mkII14才)……**【編**：影さんがゲームをしたあとは面画がベッチョリ。**影**：ウリャ〜，ペッペッ!!】

バクダン アタック

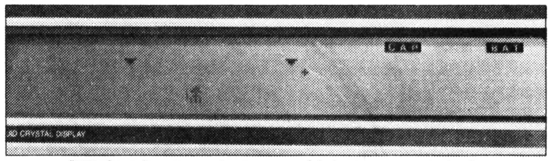


よろずやよつや

こんにちは！　みなさんいかが夏休みをおすごしですか？今月は，PC—2001にアタックしました。PC—2001は2行しか表示できないので，その2行を6行くらいに仮想したゲームを作ってみました。

ゲームのしかた

[1]で左[3]で右に動き，[スペース]で発射です。敵のタマに当たらないようによけながら，敵をやっつけてください。タマがまん中あたりで止まっているように見えますが，実は，上か下に動いているんです。あとは，ゲームをすればわかるでしょう。がんばってみてください。



《写真1》タマをよけて敵をやっつけよう

◆

◆

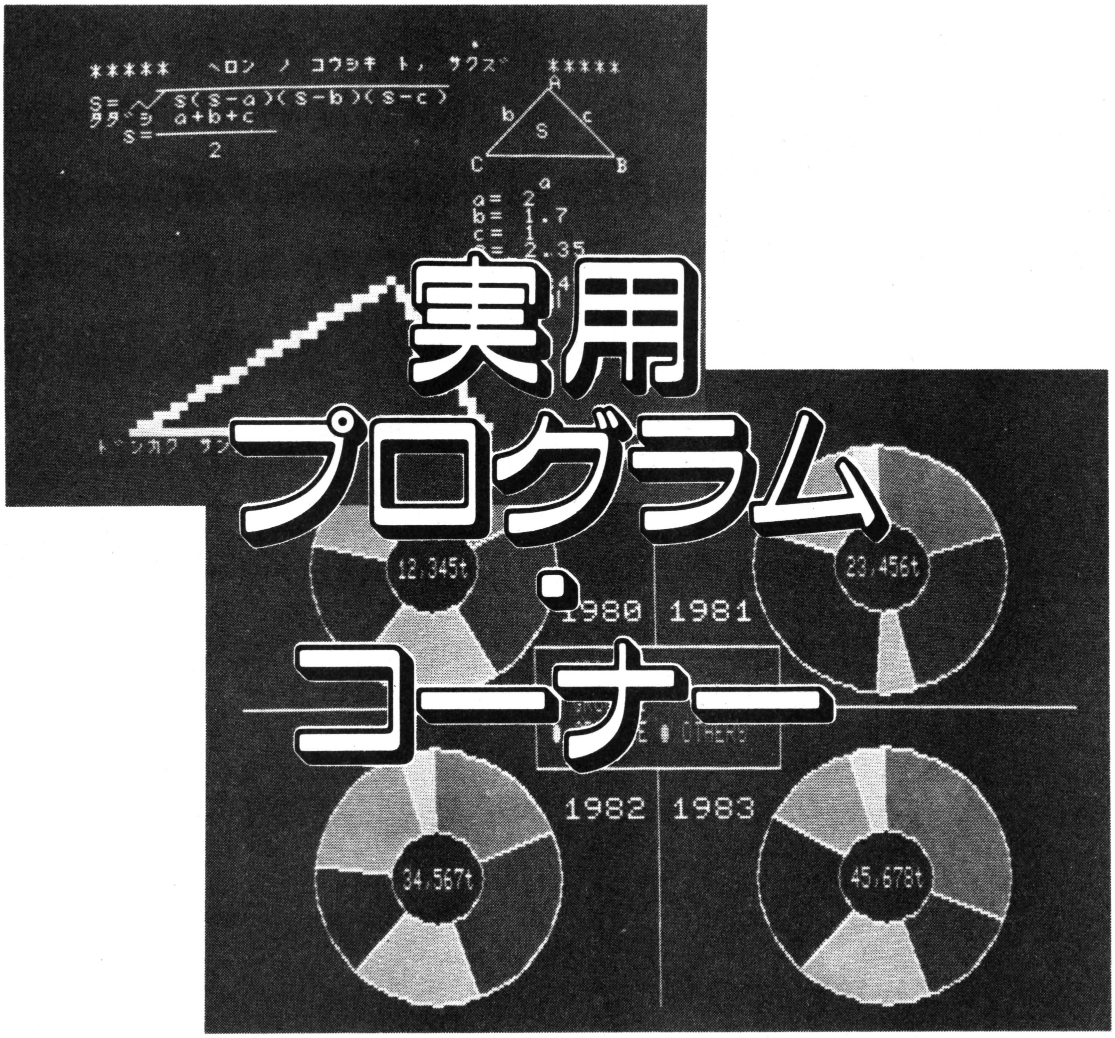
◆

バクダン　アタックのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 1,0,0:SA=&HFCAE
20 FOR I=SA TO SA+19
30 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
40 POKE I,D:NEXT I
50 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10:PRINT "ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ｱﾀｯｸ !!";
60 BEEP 30,1
70 LOCATE 10:PRINT "                ";
80 BEEP 10,2:NEXT I
90 LOCATE 5:PRINT "HIT RETURN KEY TO START"
100 DIM T(2),F(2),M(2),N(I)
110 FOR I=0 TO 2:T(I)=INT(RND(1)*30):NEXT I
120 X=14:Z=0
130 PRINTCHR$(12);:FOR I=0 TO 2:T(I)=T(I)+INT(RND(1)*3)-1
140 IF T(I)<0 THEN T(I)=0
150 IF T(I)>29 THEN T(I)=29
160 LOCATE T(I):PRINT CHR$(&HE1);
170 IF F(I)<>0 THEN 200
180 IF RND(1)<.3 THEN F(I)=6:M(I)=T(I):N(I)=RND(1)*2-1:GOTO 220
190 GOTO 230
200 F(I)=F(I)-1
210 M(I)=M(I)+N(I):IF(M(I)<0)+(M(I)>29)THEN N(I)=-N(I):GOTO 210
220 LOCATE M(I):PRINT CHR$(&HE2);
230 NEXT I
240 O$=INKEY$
250 IF O$="1" THEN X=X-1:IF X<0 THEN X=0
260 IF O$="3" THEN X=X+1:IF X>29 THEN X=29
270 LOCATE 40+X:PRINT CHR$(&HE0);
280 IF(X=INT(M(0)))*(F(0)=0)THEN 400
290 IF(X=INT(M(1)))*(F(1)=0)THEN 400
300 IF(X=INT(M(2)))*(F(2)=0)THEN 400
310 IF Z=0 THEN 350
320 LOCATE Y:PRINT CHR$(&HE3);:Z=Z-1
330 IF(Z=0)*((Y=T(0))+(Y=T(1))+(Y=T(2)))THEN 370
340 GOTO 130
350 IF INKEY$=" " THEN Y=X:Z=4
360 GOTO 130
370 LOCATE Y:PRINT "*";:SC=SC+1:LOCATE 32:PRINT "SCORE";
380 LOCATE 72:PRINT USING"#####";SC;
390 FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO 130
400 LOCATE X+40:PRINT "*";:BEEP 15,3:PRINT CHR$(12);
410 LOCATE 15:PRINT "GAME OVER";:LOCATE 55:PRINT "SCORE ";SC;
420 FOR I=0 TO 1000:NEXT:RUN
430 DATA 64,16,7F,16,64
440 DATA 01,03,07,03,01
450 DATA 00,20,70,20,00
460 DATA 00,10,78,10,00
```


★大発見です。表紙のマイコンをいじっている人はなんと6才です。耳に6と書いてあります。(愛知県豊橋市・牧野岩夫14才)……【影：Dr.!ちょっと耳かして(ムギュ！)…シワだらけでわかんないや。Dr.D：コ，コノー!!】

実用プログラム・コーナー



本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr. D が批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

応募される方は，以下のきまりを守ってください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/(8)/NEW7/77用

水の電気分解

りりすまいらぶ♥



内容

RUNすると実験装置が描かれ，問題が出ます。その問題に答えてください。

答えかた

問題の下に四つ答えが用意されますので，正解だと思うものの番号を入力すればいいのです。しかし，番号（数字）以外のものを入力すると画面がスクロールしてしまうことがあるので注意してください。

入力について

リストを見てそのまま入力すればよいのですが，実験装置を描くところで何か所か1行につめこみすぎた所があります。これは入力する際に，2～3行に分けてください（一度打ちこんでしまえば，そのままで良いようですが……）。

改造について

実験装置，問題はいくらでも増やせます。他にも適当な所に音を入れるのもよいでしょう。また，ドット数などに気をつければ移植も簡単だと思います。

おわりに

私は本格的(?)なプログラムを作ったのは，これが初めてです。だから，ムダもずい分多いと思います。そのへんは見のがしてください。

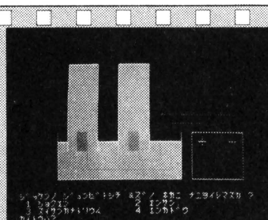


by むらせわたる

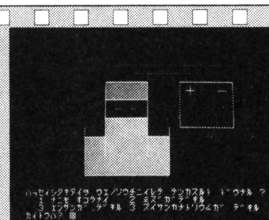
評…わっはっはっは、歯が白い!!(影)



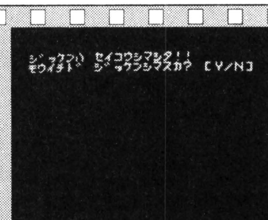
《写真1》タイトル画面



《写真2》これから実験をはじめます



《写真3》発生した気体に点火すると？さて解答は？



《写真4》実験は成功！

★どうか，みなさんの顔を写真にとって，スーパーソフトマガジンに載せてください(カラーの方がいいから)。(愛知県西尾市・**伴宗一郎11才**)……【**編**：みんなに指をさされて笑われるのが目に見えるナ！**影**：足の指？】

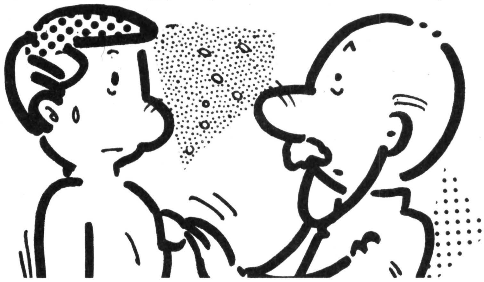
```
10 CLS:GOSUB 500:GOTO 670
20 '<<<Sub.>>>
30 PRINT Q1$
40 PRINT Q2$
50 PRINT Q3$
60 INPUT"ｶｲﾄｳﾊ";A
70 IF A<1 OR A>4 THEN GOSUB 600:GOTO 30
80 IF A=D OR A=E OR A=F THEN 210
90 IF A=C THEN PRINT"ｾｲｶｲﾃﾞｽ"
100 GOSUB 600:RETURN
110 '
120 PRINT Q1$
130 PRINT Q2$
140 PRINT Q3$
150 INPUT"ｶｲﾄｳﾊ";A
160 IF A<1 OR A>4 THEN GOSUB 600:GOTO 120
170 IF A=C THEN PRINT"ｾｲｶｲﾃﾞｽ"
180 IF A=D OR A=E OR A=F THEN PRINT"ﾏﾁｶﾞｲﾃﾞｽ｡ｾｲｶｲﾊ ";A$;"ﾃﾞｽ｡"
190 GOSUB 600:RETURN
200 '
210 CLS:PRINT "ｼﾞｯｹﾝﾊ ｼｯﾊﾟｲｼﾏｼﾀ｡":GOTO225
220 PRINT"ｼﾞｯｹﾝﾊ ｾｲｺｳｼﾏｼﾀ!!"
225 PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾞｯｹﾝｼﾏｽｶ? 【Y/N】"
230 I$=INKEY$
240 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 670
250 IF I$="N" OR I$="n" THEN END ELSE 230
270 '
280 CONNECT (100,80)-(100,130)-(400,130)-(400,80),7,PSET
290 CONNECT(125,100)-(125,1)-(200,1)-(200,100),7,PSET
295 LINE(100,90)-(125,90),PSET,7:LINE(200,90)-(250,90),PSET,7:LINE(325,90)-(400,
90),PSET,7
300 CONNECT(250,100)-(250,1)-(325,1)-(325,100),7,PSET
310 CONNECT(425,80)-(550,80)-(550,130)-(425,130)-(425,80),7,PSET
315 PAINT(225,120),1,7:LINE(440,90)-(460,90),PSET,7:LINE(450,85)-(450,95),PSET,7
:LINE(515,90)-(535,90),PSET,7
320 CONNECT(175,100)-(175,80)-(150,80)-(150,100)-(175,100),2,PSET
330 CONNECT(300,100)-(275,100)-(275,80)-(300,80)-(300,100),2,PSET
340 PAINT(160,90),2,2:PAINT(280,90),2,2
350 CONNECT(175,100)-(175,120)-(375,120)-(375,70)-(450,70),2,PSET
360 CONNECT(300,100)-(300,110)-(350,110)-(350,60)-(525,60),2,PSET
370 LINE(100,90)-(125,90),PSET,7:LINE(200,90)-(250,90),PSET,7:LINE(325,90)-(400,
90),PSET,7
380 RETURN
390 '
400 CONNECT(150,80)-(150,130)-(350,130)-(350,80),7,PSET
410 CONNECT(200,110)-(200,30)-(300,30)-(300,110),7,PSET
420 LINE(200,50)-(300,50),PSET,7:LINE(200,70)-(300,70),PSET,7:LINE(150,90)-(200,
90),PSET,7:LINE(300,90)-(350,90),PSET,7
430 CONNECT(375,30)-(375,80)-(500,80)-(500,30)-(375,30),7,PSET
435 PAINT(250,100),1,7:PAINT(250,40),2,7:LINE(390,40)-(410,40),PSET,7:LINE(400,3
5)-(400,45),PSET,7
437 LINE(465,40)-(485,40),PSET,7
440 CONNECT(225,50)-(225,60)-(240,60),2,PSET
445 CONNECT(275,50)-(275,60)-(260,60),2,PSET
450 CONNECT(225,30)-(225,10)-(475,10),2,PSET
460 CONNECT(275,30)-(275,20)-(400,20),2,PSET
470 LINE(400,35)-(400,45),PSET,7:RETURN
480 LINE(465,40)-(485,40),PSET,7
490 '
500 T$="ﾐｽﾞ ﾉ ﾃﾞﾝｷﾌﾞﾝｶｲ"
510 SYMBOL(30,80),T$,5,4,5
520 SYMBOL(34,82),T$,5,4,1,,OR
530 PRINT"PUSH 【S】 KEY!"
540 S$=INKEY$
550 IF S$="S" OR S$="s" THEN RETURN ELSE 540
560 '
570 FOR Z=0 TO 3000:NEXT
580 RETURN
590 '
600 FOR I=18 TO 23
610 LOCATE0,I
620 PRINT"                                        "
630 NEXT
640 LOCATE0,18:RETURN
650 '
660 ' <<< Main >>>
665 CLS
670 WIDTH40,25:GOSUB 280:GOSUB 600
680 ' ﾄｲ 1
690 Q1$="ｼﾞｯｹﾝﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞﾄｼﾃ ﾐｽﾞﾉ ﾎｶﾆ ﾅﾆｦｲﾚﾏｽｶ ?"
700 Q2$=" 1 ｼｮｸｴﾝ            2 ｴﾝｻﾝ"
710 Q3$=" 3 ｽｲｻﾝｶﾅﾄﾘｳﾑ        4 ｴﾝｶﾄﾞｳ"
720 C=3:D=1:E=2:F=4
730 GOSUB 570:GOSUB 30
800 ' ﾄｲ 2
810 Q1$="+ｷｮｸﾄ -ｷｮｸﾉ ｷﾀｲﾉ ﾀｲｾｷﾋﾊ ﾄﾞﾚﾃﾞｽｶ ?"
820 Q2$=" 1  1:2   2  3:2"
830 Q3$=" 3  2:1   4  1:3"
840 C=1:D=2:E=3:F=4:A$=" 1  1:2"
850 GOSUB 570 :GOSUB 120
860 '
870 LINE(450,70)-(450,80),PSET,2
880 LINE(525,60)-(525,80),PSET,2
890 '
900 FOR I=10 TO 60 STEP 10
910 A=I/10
920 FOR J=7 TO A STEP -1
930 COLOR 7
940 LOCATE9,J:PRINT"█"
950 LOCATE17,J:PRINT"██"
970 FOR B=0 TO 500:NEXT
980 COLOR 1
990 LOCATE9,J:PRINT"█"
1000 LOCATE17,J:PRINT"██"
1010 NEXT J
1020 LINE(250,I)-(325,I),PSET,7
1030 L=I/2:LINE(125,L)-(200,L),PSET,7
1032 N=L-2:PAINT(150,N),7,7
1035 M=I-2:PAINT(300,M),7,7
1040 NEXT I
1050 COLOR 7
1060 LINE(450,70)-(450,80),PSET,8
1070 LINE(525,60)-(525,80),PSET,8
1080 GOSUB 600
1090 ' ﾄｲ 3
1100 Q1$="  +ｷｮｸﾉ ｷﾀｲﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ ?"
1110 Q2$="  1 ｽｲｿ    2 ｻﾝｿ"
1120 Q3$="  3 ｴﾝｿ    4 ﾆｻﾝｶﾀﾝｿ"
1130 C=2:D=1:E=3:F=4:A$="2 ｻﾝｿ"
1140 GOSUB 570:GOSUB 120
1150 ' ﾄｲ 4
1160 Q1$="  -ｷｮｸﾉ ｷﾀｲﾊ ﾅﾝﾃﾞｽｶ ?"
1170 Q2$="  1 ｽｲｿ    2 ｻﾝｿ"
1180 Q3$="  3 ｴﾝｿ    4 ﾆｻﾝｶﾀﾝｿ"
1190 C=1:D=2:E=3:F=4:A$="1 ｽｲｿ"
1200 GOSUB 570:GOSUB 120
1210 '
1220 CLS:GOSUB 400:GOSUB 600
1230 ' ﾄｲ 5
1240 Q1$="ﾊｯｾｲｼﾀｷﾀｲｦ ｳｴﾉｿｳﾁﾆｲﾚﾃ ﾃﾝｶｽﾙﾄ ﾄﾞｳﾅﾙ ?"
1250 Q2$="  1 ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｲ     2 ﾐｽﾞｶﾞﾃﾞｷﾙ"
1260 Q3$="  3 ｴﾝｻﾝｶﾞ ﾃﾞｷﾙ 3 ｽｲｻﾝｶﾅﾄﾘｳﾑｶﾞ ﾃﾞｷﾙ"
1270 C=2:D=1:E=3:F=4:A$="2 ﾐｽﾞｶﾞﾃﾞｷﾙ"
1280 GOSUB 570:GOSUB 120
1290 CONNECT(240,60)-(255,58)-(245,62)-(260,60),6,PSET
1295 CONNECT(240,60)-(255,58)-(245,62)-(260,60),8,PSET
1297 CONNECT(200,50)-(300,50)-(300,70)-(200,70)-(200,50),7,PSET
1300 PAINT(250,52),1,7:LINE(260,70)-(300,70),PSET,1
1310 LINE(201,70)-(299,70),PSET,1
1320 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1500 CLS:GOTO 220
```


★そうじの時間にM君が言った。「こんな，あったかい日が，あったかい！」。（香川県坂出市・**久保田真司15才**）……【**影**：編集長，暑いですね！パタパタ。**編集長**：…だからこの仕事をミスしたのかね？**影**：あ，つい……。】

あなたの健康管理

(※1500で動かすには，1200用 SP-5030 BASICが必要です)

村田　正



§ 初めに

私たちは，いつも健康に気を付けなければいけません。その健康に少しでも役立ってもらうためにこのプログラムを作りました。

§ 内.容

表示される項目は，つぎのとおりです。

1. カロリー表
2. 正常血圧
3. 標準体重
4. 標準肺活量

《カロリー表》

これは，どれだけ動けば1時間に何カロリー消費されるかを表します。この値は身長・体重・年令・性別を考えたうえでの値です。

《正常血圧》

血圧は年令とともに高くなるのですが，ここでは年令のみ使って計算します。でもこれは一般的な目安ですので，最高・最低血圧を比べ個人差も考慮してください。

《標準体重》

厚生省発表の年令階級別身長別体重表(成年男子)を式に直したものです。女子は男子に比べて1kg少なくしてあります。また判定は5段階で表します。なお，この値は小学生以上の方のみ適用されます。

《標準肺活量》

身長と体重を用いて標準肺活量を求めます。これは特に健康管理には直接関係しませんが参考にしてください。

CHECKER FLAG

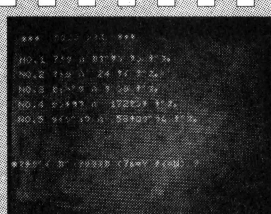
編：健康であることは，人間の一番の幸せですね。我々編集部も年に1回の健康診断を行なっています。

Dr.D：ワシも誘われるんだが，どうも自信がなくてな。しかし，マイコンで診断できるのなら，こっそりと自分だけでできるからいいな。

影：なに言ってんですか！　だれが見たってDr.は運動不足。もっと体を動かさにゃ～！



《写真1》 あなたも健康管理をしてみましょう



《写真2》 名前，年令，性別，身長，体重を入力します



《写真3》 カロリー表です。よく見て参考にしてネ



《写真4》 あなたの健康状態は理想的かな？

★影さん，僕たえられないんです。毎日聞こえるんです。ボツにされたハガキたちの叫ぶ声が……。(愛知県・岡崎市・**中根吉則13才**)……【**影**：それが，たまんないんです。ついでに編くんのひとり言も……。**編**：ボツボツボツ。】

§ 使いかた

①．説明をするかしないか聞いてきますから，してほしいのなら（Y）いらなかったら（N）を押してください。

②．つぎに「質問」と出て名前，年令，性別などを聞いてきます。

③．あとは表示したあと毎回，終わりか，つぎの人に変わるかなどを聞いてきますので，指示にしたがってうってください。

§ 最後に

まだ健康管理というほどではないのですが，僕なりに資料を集めて作ってみました。

あなたの健康管理のプログラム・リスト

```
10 REM ┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓
20 REM ┃                              ┃
30 REM ┃   ♥ アナタノ ケンコウカンリ ♥   ┃
40 REM ┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┫
50 REM ┃ MZ-80K/C/E/1200(SP-5030)     ┃
60 REM ┣━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┫
70 REM ┃ APPLICATION PROGRAM          ┃
80 REM ┃     BY TADASHI MURATA        ┃
90 REM ┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛
100 CLR:DIM A(41),B(35),C(35):GOSUB 1350:POKE 4509,0
110 PRINT"■":USR(62)
120 PRINT"■■■■■■■■■■***  アナタノ ケンコウカンリ  ***     "
130 PRINT"■■■■■◆ セツメイ シマショウカ ?"
140 PRINT"■■■■■■■■■■■■スル=Y シナイ=N "
150 GETB$:IF B$=""THEN 150
160 IF B$="N"THEN 360
170 IF B$="Y"THEN 190
180 GOTO 150
190 PRINT"■"
200 PRINT"■■■■■■■■■■***  アナタノ ケンコウカンリ  ***     "
210 PRINT"■ ミナサンガ゛イツモ キニシテイル カロリ-";
220 PRINT"ヤ ソノホカ ケンコウカンリ ニ ヒッヨウナ デ゛-タ-";
230 PRINT"ガ゛ デ゛マス。 マタ カロリ- ニ ツイテハ ド゛レダ゛ケ ウゴ゛ケバ゛ ";
240 PRINT"1時カンニ ド゛レダ゛ケ ショウヒ サレルカ デ゛テ キマス。"
250 PRINT"■■♥ コレヲ サンコウニシテ ケンコウ カンリニ ヤクダ゛テテクダ゛サイ ♥"
260 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■♥♥♥ ヒョウシ゛ コウモク ♥♥♥■"
270 PRINT"◆ケンコウカンリ (NO.1)"
280 PRINT"■■■1.カロリ- ヒョウ (1時カン ニ ヨル ショウヒ ネツリョウ)"
290 PRINT"■◆ケンコウカンリ (NO.2)"
300 PRINT"■■■1.ヒョウジ゛ュン ケツアツ
310 PRINT"■■2.ヒョウジ゛ュン タイジ゛ュウ (ハンテイ モ シマス。)"
320 PRINT"■■3.ヒョウジ゛ュン ハイカツリョウ"
330 GOSUB 1870
340 PRINT"■■■■■■■***  スキナ キ- ヲ オシテクダ゛サイ  ***"
350 GETB$:IF B$=""THEN 350
360 PRINT"■■***  シツモン  ***":USR(62)
370 GOSUB 380:GOSUB 400:GOSUB 410:GOSUB 420:GOSUB 430:GOTO 440
380 POKE4464,1:POKE57347,4:INPUT"■●アナタノ オナマエ ハ ? ";A$
390 POKE4464,0:POKE57347,5:RETURN
400 INPUT"■●アナタノ オトシハ ? ";B:RETURN
410 INPUT"■●セイベ゛ツ ハ (オトコ=1 オンナ=2) ? ";A:RETURN
420 INPUT"■●アナタノ シンチョウハ ? ";H:RETURN
430 INPUT"■●アナアノ タイジ゛ュウハ ? ";W:RETURN
440 PRINT"■■***  カクニン シマス  ***":USR(62)
450 PRINT"■■■NO.1 アナタ ハ ";A$;" サン デ゛ス。
460 PRINT"■■NO.2 オトシ ハ ";B;" サイ デ゛ス。
470 IF A=1 THEN L$="ダ゛ンシ"
480 IF A=2 THEN L$="ジ゛ョシ"
490 PRINT"■■NO.3 セイベ゛ツ ハ ";L$;" デ゛ス。"
500 PRINT"■■NO.4 シンチヨウ ハ ";H;"センチ デ゛ス。
510 PRINT"■■NO.5 タイジ゛ュウ ハ ";W;"キログ゛ラム デ゛ス。"
520 PRINT"■■■■■●マチガ゛イ ガ゛ アリマスカ (アル=Y ナイ=N) ? "
530 FOR Y=0 TO 500:NEXT Y
540 GETB$
550 IF B$="N"THEN 600
560 IF B$="Y"THEN 580
570 GOTO 540
580 USR(62):INPUT"■●ナンバ゛ンデ゛スカ ? NO.";B1
590 ON B1 GOSUB 380, 400, 410, 420, 430:GOTO 440
600 USR(62):PRINT"■■■■■■■***** シバ゛ラク オマチクダ゛サイ *****"
610 REM *** ケンコウカンリ NO.1 ***
620 REM ▩▩▩▩▩▩ キソタイシャ キジ゛ュンチ ▩▩▩▩▩▩
630 IF B>20 THEN 690
640 IF A=2 THEN B=B+21
```

NEWS

えっ，ホンモノ⁇　キングコング東京に現る!!

映画「キングコング」といえば，「あっ，ＭＳＸだ！」なんて，パソコン・マニアならもうご存じの，松下ＭＳＸ「キングコング」のキャラクタ「キングコング」が，東京に姿を現したのです。

ところは東京のナウイ名所の銀座と六本木。それぞれ「ＣＦ－3000デモンストレーション」と「キングコングステディコンテスト」のキャンペーンに登場，「ギャーッ!!」という声と「ワー，カワイイ!!」という妙なとり合わせの中，子供たちやかわいいギャルにとり囲まれてうれしそうでした。



▶美女に囲まれてはしゃぐキングコング

MZ－1200／700

★お願いがあります。あの～編集長泣いて！Dr.Dころんで！編さんあばれて！影さん死んでみて!!（静岡市・木内規弘12才）……【つぐ美：その先は言わないで！あー，やめて！どうせ私はいつもころげまわってます。】

```
650 FOR I=0 TO B
660 E=A(I)
670 NEXT I
680 GOTO 820
690 IF A=2 THEN 760
700 IF B<30 THEN E=37.5:GOTO 820
710 IF B<40 THEN E=36.5:GOTO 820
720 IF B<50 THEN E=35.6:GOTO 820
730 IF B<60 THEN E=34.8:GOTO 820
740 IF B<70 THEN E=33.7:GOTO 820
750 IF B>69 THEN E=32.3:GOTO 820
760 IF B<30 THEN E=34.3:GOTO 820
770 IF B<40 THEN E=33.3:GOTO 820
780 IF B<50 THEN E=32.5:GOTO 820
790 IF B<60 THEN E=32.0:GOTO 820
800 IF B<70 THEN E=31.5:GOTO 820
810 IF B>69 THEN E=31.0:GOTO 820
820 REM ■■■■■ ﾀｲﾋｮｳ ﾒﾝｾｷ ■■■■■
830 S=(W-162)↑2
840 S=(S-38900)/500000
850 S=ABS(S*(H+60)*0.1324)
860 REM ■■■■■ 1ﾋﾞﾉ ｷｿﾀﾞｲｼｬﾘｮｳ ■■■■■
870 Q=E*S*24
880 REM ■■■■■ 1ﾌﾝﾉ ｷｿﾀﾞｲｼｬ ■■■■■
890 Q=Q/1440
900 REM ■■■■■ ｶｸｼｭﾉ ｼｮｳﾋ ﾈﾂﾘｮｳ ■■■■■
910 FOR X=0 TO 35
920 F=B(X)
930 C(X)=INT((1.2+F) *Q*60)
940 NEXT X
950 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ■■■■■
960 PRINT"■":USR(62)
970 PRINT"■*** ｱﾅﾀﾉ ｹﾝｺｳｶﾝﾘ (NO.1) ***
980 PRINT"┌────────ｶﾛﾘｰ ﾋｮｳ (ｼｮｳﾋ ﾈﾂﾘｮｳ)──────┐"
990 PRINT"|   (1ﾌﾝｶﾝﾆﾖﾙ CAL)                ｻﾝ  |"
1000 PRINT"|                                   |"
1010 PRINT"|     ｽｲﾐﾝ            ｻｷﾞｮｳｼﾞｬｸ       |"
1020 PRINT"|     ｼｮｸｼﾞ           ﾖｳ ｷｮｳ         |"
1030 PRINT"|     ﾐｼﾞﾀｸ             ｺｳｷﾞ          |"
1040 PRINT"|     ﾆｭｳﾖｸ             ｼﾞｯｹﾝ         |"
1050 PRINT"|ｸﾂﾛｷﾞｻﾞｯｲ          ｶﾞｸｲﾀｲｸ          |"
1060 PRINT"| ｷﾞｲｶｲ             ｼｭｳﾄﾞｸｼｮ          |"
1070 PRINT"|   ﾘｯｲ              ﾍﾞﾝｷｮｳ           |"
1080 PRINT"|     ﾎｺｳ              ﾊﾞﾄﾞﾐﾝﾄﾝ        |"
1090 PRINT"|     ﾃﾞｽﾜｰｸ            ﾅﾜﾄﾋﾞ          |"
1100 PRINT"|     ｻﾝﾎﾟ              ﾊﾞﾚｰﾎﾞｰﾙ       |"
1110 PRINT"|     ｶｹｱｼ              ﾀｯｷｭｳ          |"
1120 PRINT"|ｼﾞｮｲﾘｯｲ             ｽｹｰﾄ             |"
1130 PRINT"|ｳｼｬｻﾞｲ              ﾃﾆｽ              |"
1140 PRINT"|      ﾘｯｲ            ﾋﾞｮｳﾀｲｿｳ         |"
1150 PRINT"|ｻﾞｯﾄｻﾞｯｲ            ｿｳｼﾞ             |"
1160 PRINT"|ﾀﾞﾝｶﾞｲ              ｾﾝﾀｸ             |"
1170 PRINT"|ｷｭｳｻﾞｲ              ｽｲｴｲ             |"
1180 PRINT"|ｿｸ ｶﾞｲ              ｼﾞﾃﾝｼｬﾉﾘ          |"
1190 PRINT"└───────────────────────────────────┘"
1200 REM ■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｷﾆｭｳ ■■■■■
1210 PRINT"■■■":PRINT TAB(20);A$:PRINT
1220 V=13
1230 FOR T=0 TO 35
1240 IF T=18THEN PRINT"■■■■■":V=31
1250 PRINT TAB(V);C(T)
1260 NEXT T
1270 PRINT
1280 PRINT "[E] ｵﾜﾘ [S] ﾂｷﾞﾉﾋﾄ [K] ｶｸ ﾋｮｳｼﾞｭﾝﾁ [ ]"
1290 CURSOR36,23:USR($09B3):GETH$:PRINTH$
1300 CURSOR36,23:FOR Y=1 TO 200:NEXT Y:PRINT" "
1310 IF H$="E"THEN 1850
1320 IF H$="S"THEN 110
1330 IF H$="K"THEN 1520
1340 GOTO 1290
1350 REM ■■■■■ DATA ﾆｭｳﾘｮｸ ■■■■■
1360 FOR I=0 TO 41
1370 READ Z:A(I)=Z
1380 NEXT I
1390 FOR J=0 TO 35
1400 READ P:B(J)=P
1410 NEXT J
1420 RETURN
1430 REM ■■■■■ ｷｿﾀﾞｲﾌ ｷｼﾞｭﾝﾁ ■■■■■
1440 DATA 48.7,53.6,56.2,57.2,56.5,55.1,52.9,51.1,49.3,47.5,46.2
1450 DATA 45.3,44.5,43.5,42.6,41.7,41.0,40.3,39.6,38.8,38.3,
1460 DATA 48.4,52.6,55.1,55.6,54.0,51.6,49.5,47.6,46.2,44.8,44.1
1470 DATA 43.1,42.2,41.2,39.8,38.1,36.9,36.0,35.6,35.1,34.7,
1480 REM ■■■■■ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾀﾞｲﾌﾘｯ ■■■■■
1490 DATA 0.9,0.4,0.5,1.0,0.3,0.1,0.5,3.0,0.3,2.0,7.0,1.5,0.5,0.5,0.3,0.1,0,0,
1500 DATA 2.0,6.0,0.2,0.5,2.8,0.2,0.4,7.5,8.2,8.5,6.3,6.8,7.0,4.0,1.7,2.0,8.0,
1510 DATA 4.0
1520 REM *** ｹﾝｺｳｶﾝﾘ NO.2 ***
1530 REM ■■■ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ｹｯｱｯ ■■■
1540 D=((B+90)+120)/2
1550 REM ■■■ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾀｲｼﾞｭｳ ■■■
1560 K=(H*0.65)-49
1570 IF A=2 THEN K=K-1
1580 R=((1/K)*W)*100
1590 IF R=<80 THEN R$="ﾔｾｽｷﾞ ﾃﾞｽ. ﾌﾄﾙﾖｳ ｺｺﾛ ｶﾞｹﾏｼｮｳ｡":GOTO 1640
1600 IF R=<90 THEN R$="ﾔｾｷﾞﾐ ﾃﾞｽ. ﾓｳｽｺｼ ﾌﾄｯﾀ ﾎｳｶﾞ ｲｲﾃﾞｼｮｳ｡":GOTO 1640
1610 IF R=<110THEN R$="ﾃｷﾄｳ ﾃﾞｽ. ﾊﾞﾗﾝｽ ｶﾞﾄﾚﾃ ﾘｿｳﾃｷﾃﾞｽ｡":GOTO 1640
1620 IF R=<120THEN R$="ﾌﾄﾘｷﾞﾐ ﾃﾞｽ. ﾃｷﾄﾞﾆ ﾀｲｿｳｦ ｼﾃ ﾔｾﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":GOTO 1640
1630 IF R>120THEN R$="ﾌﾄﾘｽｷﾞ ﾃﾞｽ. 1ﾁﾄﾞ ｲｼ ﾆ ﾐﾃﾓﾗｯﾀ ﾎｳｶﾞ ｲｲﾃﾞｼｮｳ｡":GOTO 1640
1640 REM ■■■ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾊｲｶﾂﾘｮｳ ■■■
1650 L=((31.4*H)+(27*W))-3000
1660 REM ■■■ ﾋｮｳｼﾞ ■■■
1670 PRINT"■":USR(62)
1680 PRINT"■*** ｱﾅﾀﾉ ｹﾝｺｳｶﾝﾘ (NO.2) ***"
1690 PRINT"■■■◆ ｱﾅﾀﾉ ｾｲｼﾞｮｳ ｹｯｱｯ ﾊ..."
1700 PRINTTAB(20);D;"ﾃﾞｽ｡"
1710 PRINT"■◆ ｱﾅﾀﾉ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾀｲｼﾞｭｳ ﾊ..."
1720 PRINTTAB(20);K;"ｷﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｽ｡"
1730 PRINT"■◆ ｱﾅﾀﾊ ｺﾉ ｱﾀｲｶﾗ ﾐﾙﾄ.
1740 PRINT"■■";R$
1750 PRINT"■■◆ ｱﾅﾀﾉ ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾊｲｶﾂﾘｮｳ ﾊ..."
1760 PRINTTAB(20);L;"CC ﾃﾞｽ｡"
1780 PRINT"■■■■◆ ｺﾚ ｦ ｻﾝｺｳﾆｼﾃ ｹﾝｺｳｶﾝﾘ ﾆ ﾔｸﾀﾞﾃﾃ ｸﾀﾞｻｲ ◆"
1790 CURSOR0,20:PRINT"■ [E] ｵﾜﾘ  [S] ﾂｷﾞﾉ ﾋﾄ                [ ]"
1800 CURSOR36,20:USR($09B3):GETH$:PRINTH$
1810 CURSOR36,20:FORY=0TO200:NEXT Y:PRINT" "
1820 IF H$="S"THEN 110
1830 IF H$="E"THEN 1850
1840 GOTO 1800
1850 PRINT"■":USR(62):POKE4509,1:END
1860 REM ■■■ ﾃｰﾏ ｵﾝｶﾞｸ ■■■
1870 TEMPO 6
1880 MUSIC"‾D5G3AB‾C‾D5G","G‾E‾C3‾D‾E‾#F‾G5G","G‾C‾D3‾CBA"
1890 MUSIC"B5‾C3BAG#F5G3ABGB5AR"
1900 MUSIC"‾D5G3AB‾C‾D5G","G‾E5‾C3‾D‾E‾#F‾G5G"
1910 MUSIC"G‾C‾D3‾CBAB5‾C3BAGA5B3AG#FG8"
1920 RETURN
```


★ブタがブタをぶった。ぶたれたブタはぶったおれた。ぶったブタはあめ玉しゃぶった。それ見てボクはぶったまげた！！（愛知県名古屋市・**三田和哉14才**）……【**影**：それでもって Dr. をあぶった。**Dr.D**：あちちちち……。】

PC-8001のプログラムが移植できる

DEFCHR-PC

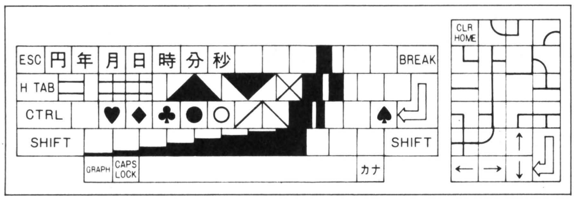
大伴　俊夫



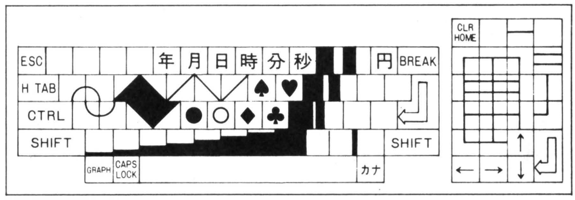
ＰＣからＸ１の移植でやっかいな，キャラクタの対応プログラムを作ってみました。**リスト１**をＲＵＮすると，Ｘ１のキーボードにＰＣ－8001のキャラクタ・コードが移されます(**第１図**)。あとは，ＰＣ－8001のプログラムを，そのとおりに打込んでもらえばいいのです。

リスト２は，もとＰＣユーザーのためのもので，ＰＣ－8001のコード配置をＸ１のキー・ボードに移したものです(**第２図**)。ただし，テンキー部だけは，そっくりとはいきませんでした。

このプログラムが，ＰＣの移植に役立てば光栄です。



《第１図》PCのキャラクタ・コード対応図



《第２図》PCのキャラクタ・コード配置図

《リスト１》PC移植のためのキャラクタ配置変換プログラム

```
10 REM ***********************************
20 REM DEFCHR$ from PC-8001(ｷｬﾗｸﾀ･ｺｰﾄﾞ)
30 REM
40 REM                   by Toshio Ootomo
50 CGEN1'***********************************
60 FOR I=0 TO 255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$((I<224)*(32-I)+32),8)):NEXT
70 FOR I=0TO34:READ A$:DEFCHR$(VAL("&H"+LEFT$(A$,2)))=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(VAL
("&H"+MID$(A$,3))),8)):NEXT:POKE703,239
80 FOR I=0 TO9:READA$:A=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):A$=STRING$(3,HEXCHR$(MID$(A$,3)))
90 DEFCHR$(A)=A$:NEXT:DATA 6020,7F20,8F96,9092,9193,9294,9395,9590,9691,989A,999
7,9A99,9B98,9C9E,9D9B,9E9C,9F9D,E4E6,E5E7,E8E2,E9E3,EAE4,EBE5,ECE0,EDE1,EE8F,EF9
F,F0E8,F1FC,F2FB,F3F6,F4F7,F5F8,F6F9,F7FA,94FF00000000000000,7C080800000000080800
100 DATA7E3049060000000000,970101010101010101,E00000FF0000FF0000,E110101F10101F1
010,E21010FF1010FF1010,E31010F01010F01010,E6FF7F3F1F0F070301,E7FFFEFCF8F0E0C080
```

《リスト２》PCのキーボード対応のキャラクタ配置変換プログラム

```
10 REM ***********************************
20 REM  DEFCHR$ from PC-8001 (ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)
30 REM
40 REM                   by Toshio Ootomo
50 REM ***********************************
60 POKE 703,239:FOR I=0 TO 250:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
70 FOR I=0 TO 33:READ P$:DEFCHR$(VAL("&H"+LEFT$(P$,2)))=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(V
AL("&H"+RIGHT$(P$,2))),8)):NEXT:CGEN 1
80 FOR I=0 TO 9:READ P$,G$:DEFCHR$(VAL("&H"+P$))=STRING$(3,HEXCHR$(G$)):NEXT
90 DATA F120,F220,F320,F420,F5FB,FBFC,E09E,E19B,E2E6,E3E7,E48F,E59F,E6E8,E7E2,F0
E3,FC20,7F9C,E99D,ECE0,EDE1,EEE4,EFE5,E820,FF20,9995,9296,9894,8F99,9F92,9198,90
91,9B90,9C20,9E20,FD,FF0000000000000000
100 DATA 7C,080800000000080800,7E,304906000000000000,FE,010101010101010101,9D,0000FF00
00FF0000,95,10101F10101F1010,96,1010FF1010FF1010,94,1010F01010F01010,EA,FF7F3F1F
0F070301,EB,FFFEFCF8F0E0C080
```


★８月号の裏表紙で「街のみんながふり返る」と言ったって，左にいる女の子ふり返ってませんよ！(神奈川県横浜市・**松田健太郎14才**)……【**編**：日立さんの広告っていつも人気があるんですね。**影**：ベーマガより人気がある??】

PC-1245/51シリーズ用
(1245は一部変更)

タイプライター



猫 亜

プリンタを購入した当時は，ポケコンの新しい可能性に目を見張りましたが，どうも自由に扱いきれません。プリンタに思いどおりの事をやらせるために作ったのが，このプログラムです。

使いかた

RUNするとメモリ数を聞きますので，表示されている範囲内の数字を入れてください。続いて？が示されます。24文字以内で入力してください。[SHIFT][W]の〃以外なら入力できます。メモリ数をオーバーすると，「入力を続けるか？」と聞きますが，続けるなら[Y]を，止めるなら[N]を入力してください。[Y]を入力すると，メモリの最初から順々に再度，使っていきます。

？のときに[ENTER]を押すと，1行空白になります。また，途中で止めたいときは，？のときに[SPC][ENTER]を押すと終わります。このとき[DEF][A]で，つぎのメモリから入力が再開されます。

上記実行中プリンタを接続していると，入力したデータが打ち出されます。打ち出したくない人は，プリンタをはずして使用してください。

[DEF][X]これは，データをテープに出力，または，テープから入力します。

[DEF][Z]これには二つの働きがあります。一つはデータの訂正です。このときは，プリンタを接続しないでください。

[ENTER]を押していくとつぎつぎにデータが表示されますので，訂正・削除・挿入をしたいか所があればそこで[DEF][S]の操作をしてください。訂正モードになります。

訂正――訂正する行を入れ直す。

DEL(削除)――その行が削除される。

INS(挿入)――その行の手前に新たに1行作ります。何を入れるか聞いてきますので，入力してください。どの場合も入力すると元に戻ります。

第二の働きはデータのプリントです。プリンタを接続して[DEF][Z]を操作すると，全データが打ち出されます。

なお，このプログラムでは[SHIFT]＋アルファベットで**第1表**の記号をプリンタで打ち出すことができます。ただし，PC－1245ではできません。

プログラムについて

1245の人は，5と6行を省いてください。また，各機種の容量に応じて7行の変数Y(メモリ数)のとりえる範囲を調節してください。

なお，データ訂正のとき，FOR－NEXTループから飛び出ていますが，[DEF][S]の操作によりスタックがクリアされるので，エラーの心配はありません。

《第1表》特殊記号対応表

A＝〃	S＝Σ	D＝C	F＝P	G＝Π	H＝θ
Z＝≠	X＝M	C＝M̄	V＝◣	B＝◢	N＝⇛

タイプライターのプログラム・リスト

```
  5:POKE &B800,225,34,24
    3,2,228,3,230,4,231,
    9,232,14
  6:POKE &B80C,250,1,248
    ,6,227,7,246,11,226,
    12,238,15,0
  7:CLEAR : INPUT "MEMOR
    Y SUU (1-110)? ";Y:
    IF Y<1 OR Y>110 THEN
    7
  8:DIM Z$(Y-1)*24,Y$(0)
    *25
 10:"A" WAIT 99: LPRINT
    ""
 20:FOR Z=Z TO Y-1
 30:INPUT Y$(0): GOTO 50
 40:LPRINT "":Z$(Z)="":
    NEXT Z: GOTO 80
 50:IF Y$(0)=" " LPRINT
    "": LPRINT "": END
 60:IF LEN Y$(0)=25
    PRINT "MOZISUU OVER!
    !": GOTO 30
 70:Z$(Z)=Y$(0): LPRINT
    Z$(Z): NEXT Z:Z=Z+1
 80:PRINT "YOURYOU OVER!
    !": INPUT "TSUZUKE-M
    ASUKA? (Y/N) ";A$:
    IF A$="Y" LET Z=0:
    GOTO 20
 90:END
100:"X" PAUSE "TAPE SET
    UP!!": INPUT " DATA
    IN=1/OUT=2 ? ";A: IF
    A=2 PRINT #Y: PRINT
    #Z$(*): END
110:CLEAR : INPUT #Y:
    DIM Z$(Y-1)*24,Y$(0)
    *25: INPUT #Z$(*):
    END
120:"Z" IF Z=0 END
125:PRINT = LPRINT :
    WAIT :A=0: LPRINT ""
130:FOR A=A TO Z-1:
    PRINT Z$(A): NEXT A:
    LPRINT "": LPRINT ""
    : PRINT = PRINT :
    END
140:"S" INPUT "TEISEI=1/
    DEL=2/INS=3 ";B: ON
    B GOTO 150,170,190
145:GOTO 140
150:INPUT Y$(0): IF LEN
    Y$(0)=25 BEEP 2:
    GOTO 150
160:Z$(A)=Y$(0): GOTO 13
    0
170:IF Z=0 BEEP 2: GOTO
    130
180:IF A+1=Z LET Z=Z-1:
    END
185:FOR B=A TO Z-2:Z$(B)
    =Z$(B+1): NEXT B:Z=Z
    -1: GOTO 130
190:IF Z=Y BEEP 2: GOTO
    130
200:FOR B=Z-1 TO A STEP
    -1:Z$(B+1)=Z$(B):
    NEXT B:Z=Z+1: GOTO 1
    50
```


★(8月号P112)Dr.Dとぼけてもムダだ，こっちにはちゃんとした証拠もあるんだぞ。証拠①影さんが出ているときには出てこない②冗談の冗をひらがなで書いている。(横浜市緑区・**角田辰雄**)……**【Dr.D・影：冗談】**

FX-702P用
ざ・年代暗記



高橋　利行

★操作方法

RUNさせるとタイトルが出て，WHAT(T OR D)? と聞くので，テストをするなら[T][EXE]としてDATAを入力させるなら[D][EXE]としてください。[T]を入力するとテスト勉強するかと聞いてくるので，必要な人は[Y]を押してください。

> [年　代]:[出　来　事]

[Y]以外を押すと，テストになります。

[問題番号]　WHAT:[出　来　事]　?

出来事にあったように，年を入力してください。正解だとGOODの表示をし，まちがいだとBADを表示し，正解を教えてくれます。全部終えると点数を表示し，良いとほめてくれます。またやる時は，[CONT]を押してください。

DATA入力のほうは，初めに問題数を聞きますので50以内で入力してください。

YEAR. ○×○? と年を聞いてきます。

（例）1600年　SEKIGAHARA（関ヶ原の戦）

第1表から　1600. 190511 SEK [EXE]　とします。

つぎに DEKIGOTO (7)? と聞いてくるので，○×○の続きを7文字以内で入力します。

IGAHARA [EXE]

問題の数だけ入力すると，テストに入ります。

このプログラムのミソは，変数をそのままDATAに使用しなかったということです。DATA入力時に多少のめんどうさをがまんすれば，7文字の変数が10文字に使えます。

《第1表》データ入力（例．Sはa+b=9+10=19になります）

b＼a	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
10	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
20	U	V	W	X	Y	Z	.	↑	␣	

ざ・年代暗記のプログラム・リスト

```
VAR: 126 PRG: 880

P0: 660 STEPS
  1 WAIT 50:PRT "
    THE <NENDAI> AN
    KI","*** LET,S
    STUDY !!"
  2 $="ABCDEFGHIJKL
    MNOPQRSTUVWXYZ.
    ↑ "
  4 INP " WHAT (T O
    R D) ",A$:IF A$
    ≠"T";GSB #1
  6 PRT " TESUTO BE
    NKYO (Y) ?";
  8 IF KEY="" THEN
    8
 10 PRT :IF KEY≠"Y"
     THEN 30
 12 PRT "   <TESUTO
    > BENKYO":FOR B
    =0 TO C-1:D=FRA
    C A(B)*1E6
 16 PRT ">";INT A(B
    );": ";
 20 GSB #2:PRT A$(B
    +C);:STOP :PRT
    :NEXT B
 24 PRT " <END> MOU
     IDO (Y) ?";
 26 IF KEY="" THEN
    26
 28 PRT :IF KEY="Y"
     THEN 12
 30 PRT "   NENDAI
    <TESUTO>":SAC
 32 FOR B=0 TO C-1:
    D=FRAC A(B)*1E6
 34 PRT ##;B+1;")WH
    AT:";
 38 GSB #2:PRT A$(B
    +C);:INP " ",F
 42 IF F≠INT A(B) T
    HEN 50
 44 PRT "   000 <GO
    OD> 000"
 46 STAT 1:PRT "<NO
    KORI> :";C-B-1
 48 NEXT B:GOTO 56
 50 PRT "    XXX <B
    AD> XXX"," <KOT
    AE> :";INT A(B)
    ;" NEN"
 52 PRT "<NOKORI> :
    ";C-B-1
 54 NEXT B
 56 PRT " <END>","
     <TENSUU>";INT
    (SX/C*100;" TEN
    "
 60 IF SX/C>.9;PRT
    " YOU ARE VERY
    WISE !"
 62 PRT " TRY AGAIN
     (CONT) ?";:STO
    P :PRT :GOTO 4

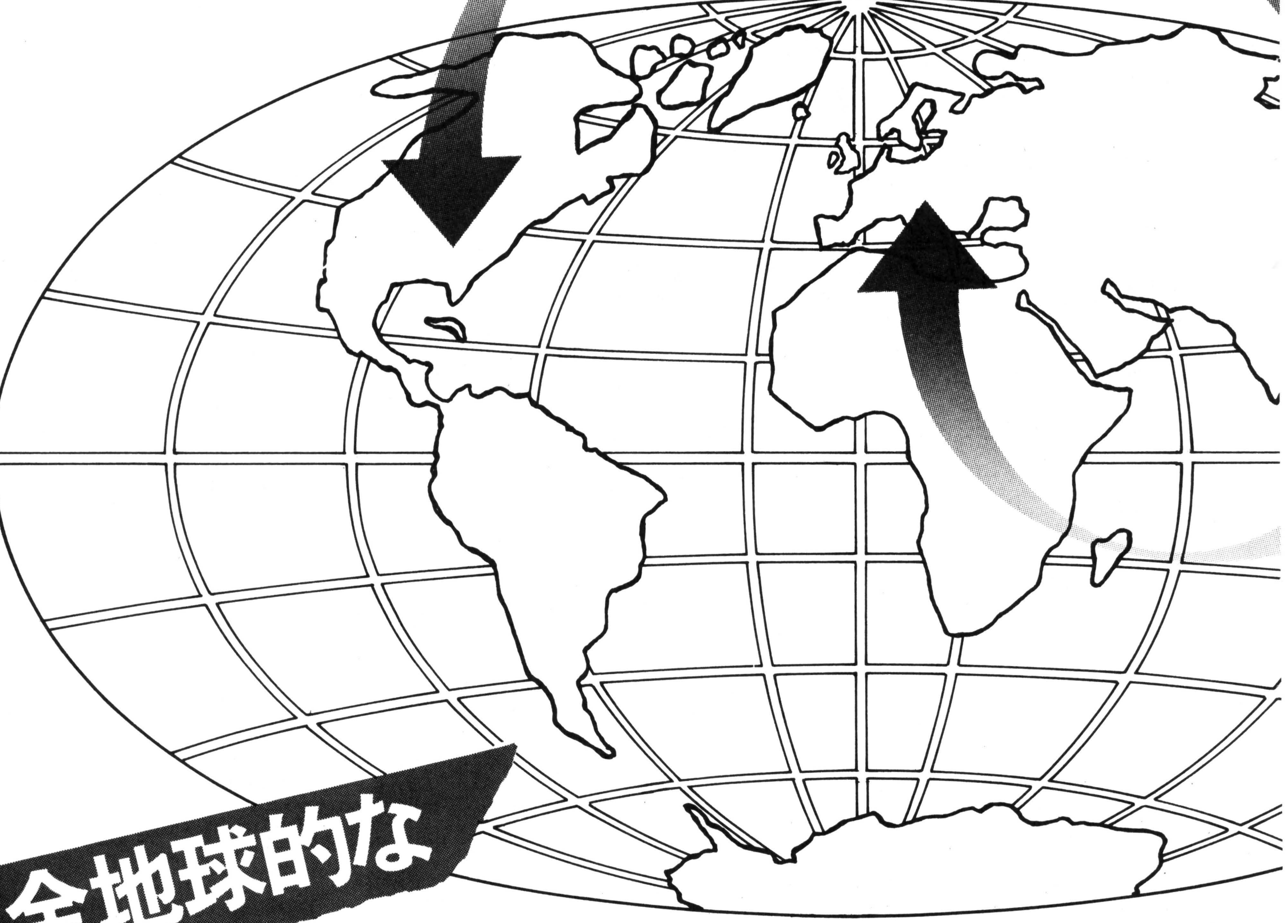
P1: 130 STEPS
  1 PRT "> NENDAI A
    NKI"
  2 INP " MONDAI SU
    U WA",C
  4 IF C>0;IF C<51
    THEN 8
  6 GOTO 2
  8 FOR B=1 TO C
 10 INP " YEAR.OXO
    ",A(B-1)
 12 INP " DEKIGOTO
    (7) ",A$(B+C-1)
 14 NEXT B:RET

P2: 90 STEPS
  1 IF FRAC A(B)=0;
    RET
  2 E=INT (D/1E4:GS
    B 10
  4 E=INT ((D-E*1E4
    )/1E2:GSB 10
  6 E=FRAC (D/1E2)*
    100:GSB 10
  8 RET
 10 PRT MID(E,1);:R
    ET
```

★8月号のスーパーソフトの表紙のトマトの絵に水をこぼしたら，どれが本当のしずくか分からなくなってしまった。（岩手県水沢市・**南中スケオサム14才**）……**【影：**ものがものだけにとまどうなーんて…ミズったかな？**】**

世界をめざせ!

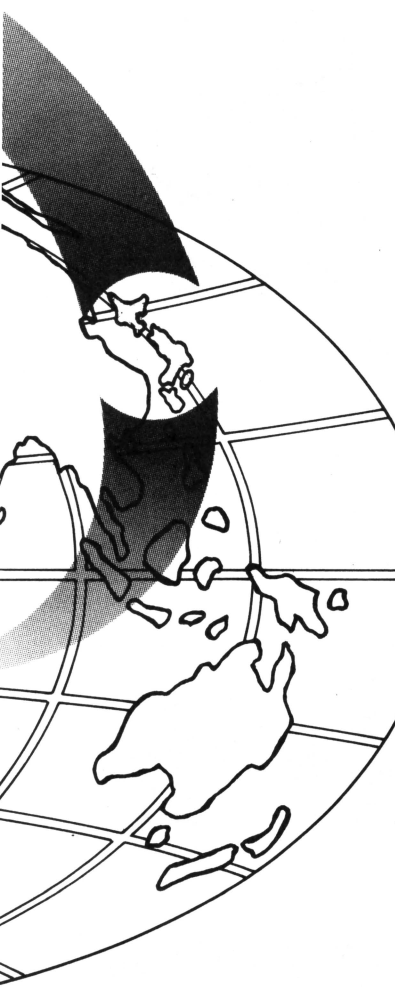
ホームコンピュータ
ソフトは世界中の
家庭に共通の
楽しさを提供します。



全地球的な

プログラム&ソフ
ス

ホームコンピュータは世界で1000万台以上
話す言葉はちがっても、"楽しむ心"は同じです。



《今、ホームコンピュータは……》

日本のパーソナルコンピュータ市場は、昭和59年、3200億円。そのうち10万円以下のホームコンピュータのしめる比率は40%1280億円。台数に直せば、80万台／年間のペースで出荷され、ホームコンピュータ分野は年々増加の一途です。

ところひとたび目を世界に転じてみるとどうでしょう。1984年の米国のホームコンピュータ市場は30億ドル(7,200億円)台数でいえば何と1,000万台と、桁ちがいの普及ぶりです。ヨーロッパにおいても170万台という普及を示しています。世界的に見ても、スモールコンピュータの中に占めるホームコンピュータは、圧倒的な数であることがわかります。

――これ等のホームコンピュータのユーザーが求めているのは、より質の高い、より楽しいソフトです。

世界の国々、話す言葉はそれぞれちがっても、楽しさを求める心は同じ、楽しいものに言葉は不要です。

今や、ホームコンピュータ用のエンターテイメントソフトは、日本国内だけでなく、全世界がその対象となったと言ってもよいでしょう。

電波新聞社は、輸出振興をめざし、過去30年に渡り、日本のエレクトロニクス産業の動きを米国、ヨーロッパ等各国に報道してきた実績を有する企業です。

今、電波新聞社ではこの永年の実績をもとに、ホームコンピュータのソフト部門においても世界を相手に業務を展開いたします。

あなたのホームエンターテイメントソフトが、世界の舞台にのるチャンスです。アマ、プロを問わず皆様の自信作また、技術力を募ります。

募集ソフト、スタッフの内容

●オリジナルソフトウエア

★未発表のオリジナルもので、世界を相手に通用する内容を持つゲーム、実務、言語、開発ツールなど。機種、ジャンルは問いません。

●ソフトウエアデザイナー

★ゲーム、実務等、ソフトウエアの企画案を持ち、制作に参画できる方。

●プログラマー、ハードウエアデザイナー

★ゲーム、実務等、ソフトウエア開発に必要な、プログラミング、ハードの設計製作のできる方。

●技術スタッフの条件

★ソフト開発スタッフにおいては、アセンブラによるプログラミングは最低条件となります。アセンブラの機種は問いませんが、選考のため、プログラム提出を求める場合があります。

★ハードウエアに関しては、自分で設計した回路図、製品を見せていただく場合があります。

★東京近郊の方は、開発室の機材を使っての開発も行えます。もちろん自宅での作業も可能で、各地で有力スタッフが活躍中です。

★移植作業においては、できる限りの資料を提供いたします。開発機材、資料提供の可能性もあります。我と思わん方は、

電波新聞社出版部マイコンソフト開発室
☎03-445-6111(代表)までご連絡下さい。

トウェアタッフ 求む!

25キャンペーン 読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」最終選考

みなさんにご協力いただきました，25キャンペーン企画「ザ・ベストプログラマー」コンテストも，いよいよ大詰め。今月号で最終選考を行ないます。

以下でご紹介している各プログラムは，それぞれ5月号から8月号までの毎月のコンテストで，得点の高かったものです。この中から各機種1本ずつの最優秀プログラムが選ばれるわけです。

影：ふーん，各機種とも，4本のうちから1本を選んで投票するんだね。これはやっかいだなあ。

編：影さんには大変かもしれないけど，読者の中からは，コンテストが始まって他機種のリストを読む勉強になったという手紙もきてるんですよ。

編集長：実はそれが私のネライだったんだよね。

一同：チョーシイイ!!

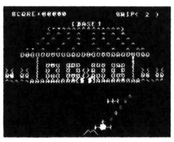
投票のしかたは，これまでと同じです。愛読者カードにもっともよいと思うプログラムの最終エントリー・コード番号（毎月のものとは変わっています）を記入して，編集部まで送ってください。

影：よろしくネ!!

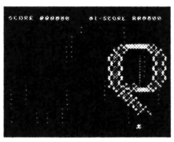


BM-Jr/LII2

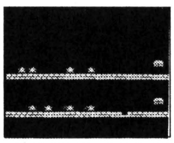
BJ①
畠中寿生
3D-BASE CRASH



BJ②
鈴木 祐
MISSILE FIGHT



BJ③
谷口 哲
エイリアン・ハウス

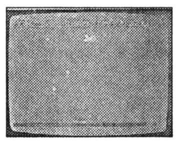


BJ④
桐山 忍
DEFENSE SATELLITE

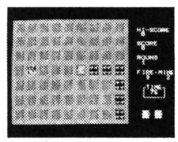


BMLIII/マーク5

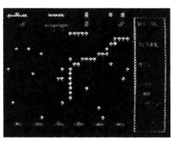
BL①
桑原浩生
こうのとりのおとしもの



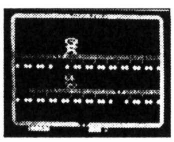
BL②
メガネ
90秒 WARS



BL③
カプリコーン
うにとり

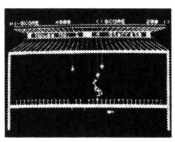


BL④
四死郎
ラーメン・チェリアン

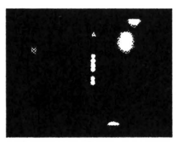


FM-7/8

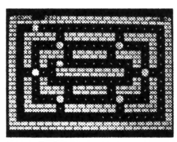
FM①
森辺訓章
Star Rats



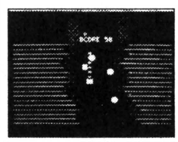
FM②
PON
DUST CLEANER



FM③
植松義貴
BOMBER MAN

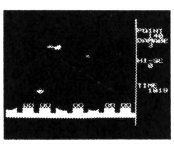


FM④
田村隆明
BIOS

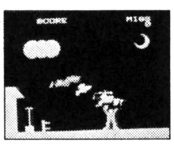


RX-78

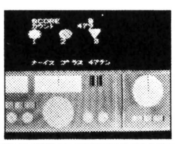
RX①
桜沢 誠
METEORITE WARS



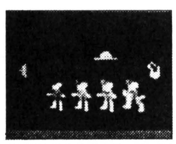
RX②
きむらく〜ん
センタクモノヒロイゲーム



RX③
きむらく〜ん
SSTVゲーム

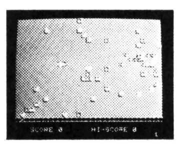


RX④
きむらく〜ん
台風ゲーム

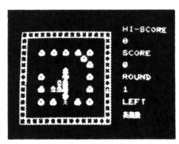


JR-100

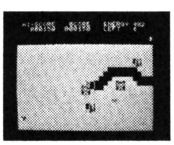
JI①
木村浩二
SCRAMBLE DELAY



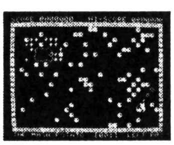
JI②
えーとえーとえーとまん
OCTPUS



JI③
MUJINA
ICE BERGS

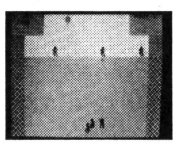


JI④
渡辺 聡
THE MASH POTATO

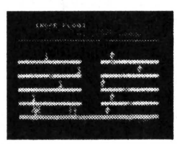


JR-200

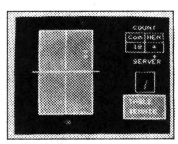
J2①
神田久仁彦
忍者



J2②
米倉功治
ROPE FLOG



J2③
岡村 剛
TABLE TENNIS



J2④
吉井唯人
STAR GAZER



MSX

MS①
枡田賢一
CAT HELP

MS②
小川象治
TAPE READ ERROR!

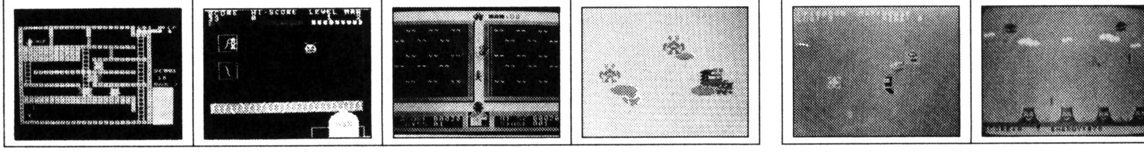
MS③
稲垣　茂
BOOMERANG BOY

MS④
枡田賢一
THE SLUG

M 5

M5①
長谷川淳
NINJA

M5②
NOBLE MAN
地球最初の日



M5③
KAZUYA KUN
BREAKER

M5④
出口幸宏
LAST CHARGE 2

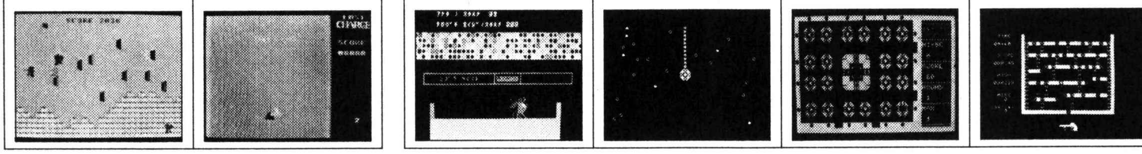
MZ-K/1200/700

MK①
ウイナルド平松
新・日本プロレス

MK②
横山陽一
BATTLE METEOR

MK③
臼井義夫
エルドラド

MK④
山本宗彦
PUSH PUSH



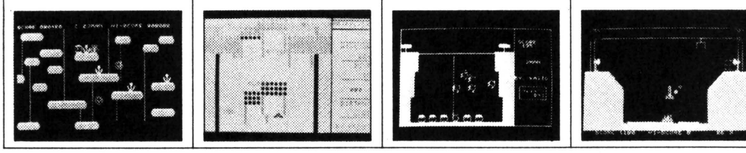
MZ-80B/2000

MB①
海藤　忠
ホコホコ

MB②
加藤健吾
AIRPLANE

MB③
海藤　忠
クレイジー・カラス

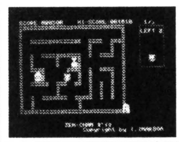
MB④
今澤卓也
パープル・モンスーン





MZ-2200

M22①
今古賀勉
善ちゃんが行く



M22②
ウイングマン
まみさん SOS

M22③
Chino
マンガ家A子さん

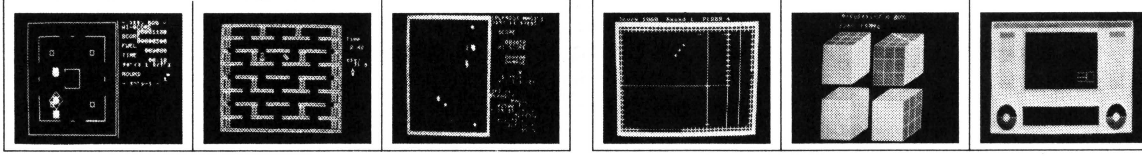
M22④
ウイングマン
POLCADOT MAGIC

MZ-5500

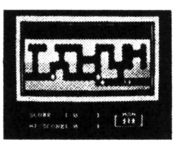
M55①
悪魔くん
移植版 PIDER

M55②
MIE
ルービック・キューブ

M55③
斉藤豊員
EXELIO



M55④
緑川　健
DOUKUTSU GAME





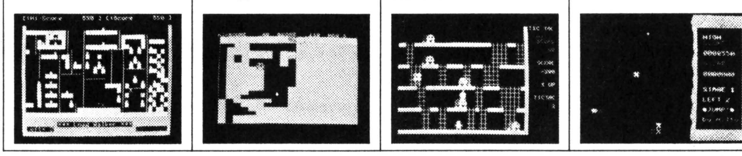
PASOPIA(T)/5/7

PA①
諸星　旦
LOAD WALKER

PA②
松本徳久
モグ吉クン!

PA③
中田啓明
TIC TAC

PA④
伊藤　歩
カビウス



PC-6001/mkII/6601

P6①
水谷嘉宏
射的

P6②
小川みく
CROW & BALLON

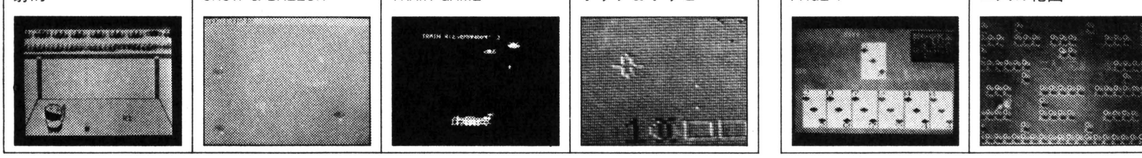
P6③
木嶋高士
TRAIN GAME

P6④
伊藤英二
ポップ&ポッピ

PC-6001mkII/6601

P6II①
塩見隆一
PAGE I

P6II②
水谷嘉宏
二人の花園



P6II③
敦　煌
Urano-Fadas

P6II④
水谷嘉宏
羊の夢

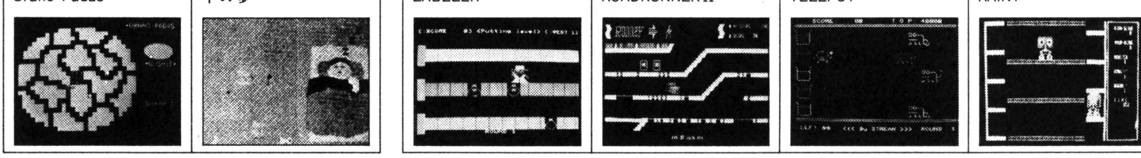
PC-8001/mkII

P8①
佐藤丈樹
LABELER

P8②
佐藤孝司
ROADRUNNER II

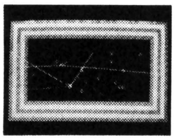
P8③
小川真太郎
TELEPOT

P8④
小菅広道
RAINY

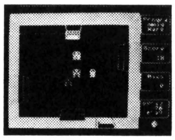


PC-8001mkII

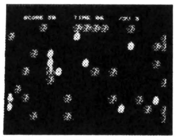
P８II①
小川真太郎
PIC POC



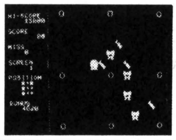
P８II②
永留幸治
PROGRAMING WARS



P８II③
住吉健一
死神退治ゲーム



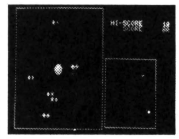
P８II④
M・C・N・T
INGRY



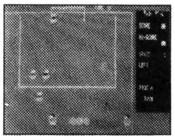


PC-8801/mkII

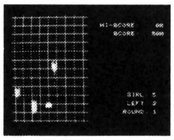
P88①
井野口幸男
DUST WORLD



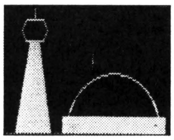
P88②
WAKEKUN
SOCCER



P88③
内山あきお
MIDAS

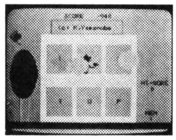


P88④
豊田哲郎
ミサイルショック

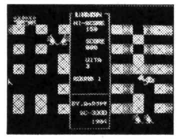


SC-3000

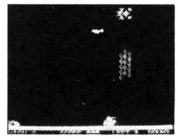
SC①
山野辺勝
恋人を守れ



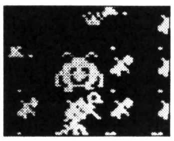
SC②
ロッカクヤキ
UIDON



SC③
角田理彦
SUPER JUMPER



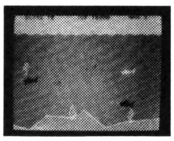
SC④
oh／ SC
TOP TAP



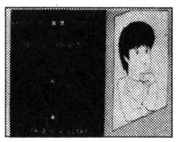


SMC-777

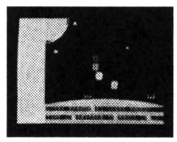
SM①
池田文男
RETURN OF THE JAWS



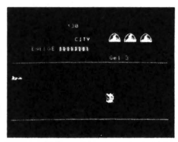
SM②
なうしか
ATTACK／ 知世GAME



SM③
平林　明
RUNAWAY

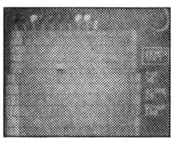


SM④
野口　一
DESTRON

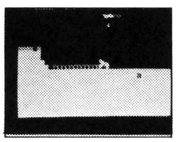


X1 C D

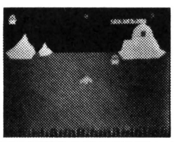
X I①
東京理科大XIユーザーズクラブ
ながぐつをはいたネコGAME



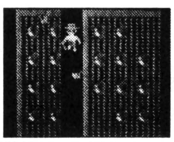
X I②
小磯博司
田植えゲーム



X I③
まるこちゃん
北極物語(がんばれペンちゃん)

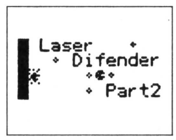


X I④
アメリカン・ヒーロー
農業ゲーム

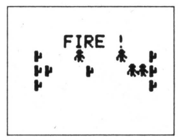


HC-20

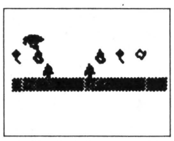
HC①
STUDIO BUG
LASER DIFENDER II



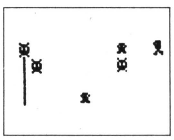
HC②
スタジオ BUG
THE GREAT ガンマン



HC③
杉本　健
ヒンデンブルクII

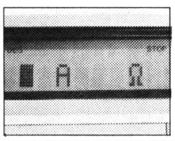


HC④
健 & 浩二
バグ・ボール

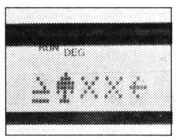


PB-100

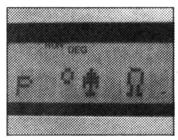
PB①
椎名　稔
ペンギン



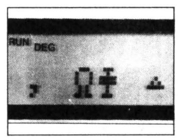
PB②
近藤　隆
大漁船



PB③
和気康裕
バスケットボール



PB④
田村清朗
TANEMAKI



期間中，たくさんの投票ありがとうございました。抽選で以下のかたにポスター，バッジ等のプレゼントをお送りいたしました。

神奈川県茅ヶ崎市・平野宏司／埼玉県蓮田市・竹内正人／愛知県東海市・水野誠人／埼玉県川越市・関根正和／富山県婦負郡・村田正啓／東京都新宿区・江崎新太郎／神奈川県座間市・吉崎謙利／栃木県足利市・想田和正／兵庫県津名郡・山中竜二／千葉市・菅原友義／宮城県仙台市・山口和志／神奈川県川崎市・田村元栄／愛知県宝飯郡・辻　貴紀／東京都杉並区・杉野直喜／長野県上田市・工藤達彦／岩手県水沢市・村上司／大阪市・池田和行／東京都江戸川区・大舘俊一／神奈川県横須賀市・青井智一／静岡県沼津市・小畑昌司／神奈川県横浜市・小河竜平／千葉県松戸市・吉岡和幸／岩手県岩手郡・土樋由直／京都府綴喜郡・本宮大／長野県上伊那郡・小松健一／東京都練馬郡・遠藤淳一／大阪府三島郡・松村尚紀／広島県深安郡・和田正樹／埼玉県草加市・宇田川正夫／北海道空知郡・浜川幸典／岡山県倉敷市・難波真次／東京都葛飾区・荻野勝治／千葉県印旛郡・杉田　猛／兵庫県神戸市・見坂新五　他45名（敬称略）

これなら今すぐ

電話1本で全国どこでも！

9735578

★NEC PC-6001MK-IIシステムセット

●PC-6001MKII 格安セット

PC-6001MKII	本体	84800円
VISION I-MKII	カラーモニター	64000円
PC-DR311	データーレコーダー	12800円

定価合計161600円→**¥130000**

★NEC PC-8801MKIIセット

●モデル10 基本セット

PC-8801MKII-10	モデル10本体	168000円
14M131C	カラーモニター	69800円
PC-DR321	データーレコーダー	19800円
カラーケーブル		2200円

定価合計259800円→**¥212000**

●格安フルセット

PC-8801MKII-30	モデル30本体	275000円
FTC-1435H	4050字カラーモニター	118000円
GP-550E	漢字プリンター	119800円
ケーブルセット		9000円

定価合計521800円→**¥424000**

PC-8801MKII/10 漢字ROM実装 ¥168,000
現金大特価 ¥141800

PC-8801MKII/30 ミニフロッピー2台付 ¥275,000
現金大特価 ¥237800

限定12台

★シャープMZ-1500システムセット

●MZ-1500 基本セット

MZ-1500	本体	89800円
MZ-1D15B	カラーモニター	72000円

定価合計161800円→**¥130000**

★富士通FM-NEW7システムセット

●FM-NEW7
＋カラーモニター＋データーレコーダー

MB25015	FM-NEW7本体	99800円
MB27343	カラーモニター	67800円
MB27501	データーレコーダー	12800円
カラーケーブル		2200円

定価合計182600円→**¥152000**

★富士通FM-77システムセット

●FM-77 基本セット

MB25250	FM-77 本体	228000円
MB27343	カラーモニター	67800円
カラーケーブル		2200円

定価合計298000円→**¥262000**

新商品システムセット

●X-1Cs 基本セット

CZ-803C	本体	119800円
CZ-801D	カラーモニター	99800円

定価合計219600円→**¥186700**

●全商品保証書付
●豊富な在庫と全国配達
●高額下取り制度 中古を下取りに出して、さらに中古、新品を買う。こんな買い方も可能です。

24時間電話受付中

5578

まりちゃんのマイCON SHOP♥

保証書付 **高額下取制度** **24時間受付** **日曜配達可**

株式会社ワールドINアオヤマ 〒171 東京都豊島区要町3-38-1

高価下取、即金買取

中古パソコン ワープロ専門

ソフト・書籍すべて買取ます。



秋葉原にでっかくOPEN!

スーパーOPENセェル!

超特価優良中古品
FM-7 ¥68,800
PC-8801 ¥89,800
数に限り有り!!

特価優良中古品

※特価販売品につき在庫状況につきましてはお問い合わせください

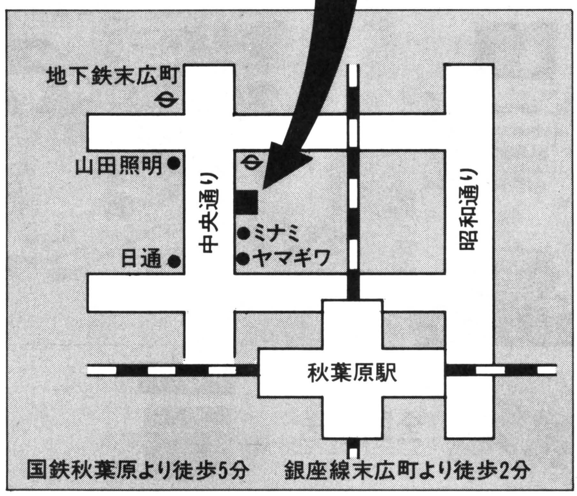
	定価	
FM-8(漢字・非漢字付)	~~¥258,000~~	→¥59,000より
FM-11EX	~~¥398,000~~	→¥198,000より
PC-6001	~~¥89,800~~	→¥20,000より
PC-6001mkII	~~¥84,800~~	→¥46,000より
PC-8001	~~¥168,000~~	→¥35,000より
PC-8001mkII	~~¥123,000~~	→¥58,000より
MZ-721	~~¥89,800~~	→¥32,000より
MZ-731	~~¥128,000~~	→¥48,000より
MZ-2200(専用データレコーダ付)	~~¥147,800~~	→¥62,000より
MULTI-8	~~¥123,000~~	→¥32,000より
PASOPIA-7(新同)	~~¥119,800~~	→¥55,000より
ML-8000(MSX)	~~¥59,800~~	→¥24,800限定
CF-2000(MSX)	~~¥54,800~~	→¥27,000限定
HC-6(MSX)新品	~~¥64,800~~	→¥49,000限定

◦その他、周辺機器も在庫多数

お得な下取交換例

中古品	追加金額	新品
PC-8801mkII model 30	+¥178,000	→PC-9801F2
PC-8801	+¥209,000	→PC-9801F1
PC-6001mkII	+¥103,000	→PC-8801mkII model10
PC-8801	+¥118,000	→PC-8801mkII model20
FM-7	+¥182,000	→PC-8801mkII model30
FM-7	+¥215,000	→FM11 AD2

◦その他 高額下取実施中!



★高価下取、即金買取
★全国どこでも送料無料にて即納(日曜配達可)
★低金利クレジット36回払いまでOK
★全品検品済保証書付
★直接来店大歓迎!
★機能万能、価格安心
★サポート体制完備
★初心者の方にも懇切指導

お取引方法

1. お電話か、査定申込書でお手持ちの中古品の無料査定を受けてください。
2. 取引をお決めになる時は、中古品を宅急便等で当社宛にお送りください。
3. 中古品検品の上、現金振込(現金書留も可)確認後、商品発送となります。尚、納期についてはお確めください。

★振込先　三和銀行新橋支店　当座322371

営業時間AM10:00～PM8:00年中無休

☎03(257)0460

遠方の方にはご注文の際、電話代相当のサービスを致します。

中古パソコン・ワープロ専門の

㈱サードウェーブ

〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田(CVA)ビル7F

切り取り線

無料査定申込書

下取希望機種・周辺機器(購入日　　年　　月)

ソフト　　本

買換予定機種(有・無)

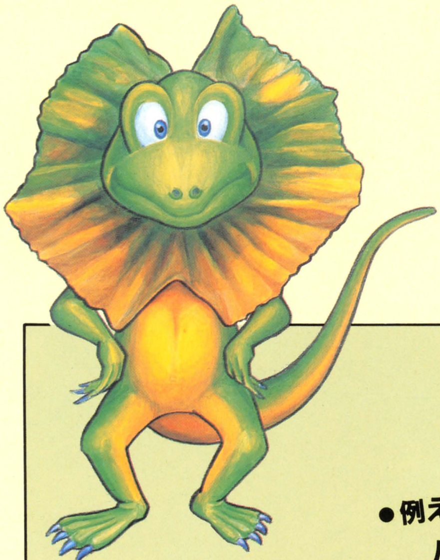
(フリガナ)
お名前　　TEL.

住所〒

年令　　職業(学校名)

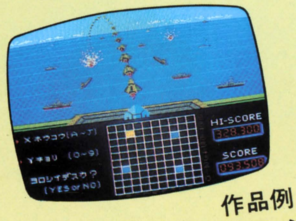
SEGA

第一回
セガ・ソフトプログラムコンテスト



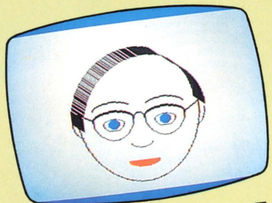
セガ・パーソナル コンピュータ SC-3000シリーズ 発売一周年記念

チャレンジしなきゃ、始まらない！



作品例

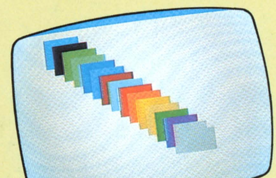
●例えば、パパの顔をパソコンで書いちゃおう！



作品例

送れば勝ち！……

●例えば、おもしろゲームを創っちゃおう！



作品例

●例えば、簡単なプログラムでも送ちゃおう！

主催　株式会社セガ・エンタープライゼス



応募内容

▶期間
昭和59年7月10日〜9月30日(当日消印有効)

▶ソフト・テーマ
これまで市販又は発表されていないオリジナルのゲーム、グラフィックス、実用ソフトなど、内容のジャンルは問いません。

▶対象機種
★セガ・パーソナル・コンピュータ SC-3000、SC-3000H
★セガ・コンピュータ・ビデオゲーム機 SG-1000にキーボードSK-1100を接続してパソコンとして使用した場合。

▶応募方法
★個人またはグループで、何点でも応募できます。
★プログラムをカセットテープにセーブしてお送りください。
★そのプログラムのタイトル名、内容、使い方(遊び方)、操作方法などを原稿用紙1〜2枚程度にまとめ、住所、氏名、年令、職業(または、学校名　学年)、電話番号をはっきり書いてカセットテープといっしょにお送り下さい。

▶送り先（問い合わせ先）
〒144 東京都大田区羽田1-2-12☎03(742)3171
株式会社　セガ・エンタープライゼス
パソコン企画部「プログラム コンテスト係」

▶選考
斉藤ゆうこ（タレント）及び社内選考委員にて実施します。

▶発表
当誌昭和60年1月号誌上で行ないます。なお、入選者には、別個直接ご連絡いたします。
※応募いただきました作品は返却できませんのでご了承ください。また、入選作品の権利は当社に帰属いたします。
※応募作品を、当社発行の出版物に掲載させていただく場合もあります。また、商品化する場合は、著作権使用料をお支払いいたします。

▶賞
★総合グランプリ（1名）
賞金100万円
★小学生部門／中学生部門／一般部門（高校生以上）各部門ごとに：
●グランプリ（各部門各1名）
賞金30万円＋フロッピーディスク ユニット（セガＳＦ-7000）
●第二位（各部門各1名）
賞金10万円＋カラープロッタプリンタ（セガ・ＳＰ-400）
●第三位（各部門各1名）
賞金５万円＋カセット データレコーダ（セガＳＲ-1000）
●参加賞
応募者全員にいいものプレゼント

ゲーム アイデア同時募集

▶どなたでも参加できます。(お1人何点でも可)
▶ゲーム内容を図、絵、マンガや文章などでわかりやすく説明して下さい。
送り先／問い合わせ先はセガパソコン企画部「プログラム　コンテスト」係

▶賞：グランプリ（１名）　賞金　15万円
第２位（１名）　賞金　10万円
第３位（１名）　賞金　５万円
参加賞　応募者全員にプレゼント

株式会社 セガ・エンタープライゼス



便利なRFコンバーター標準装備

だから，家庭用カラーテレビに〈H1〉をつなげば，即，パソコンディスプレイとして使用できます。もちろん，スイッチ一つで，簡単にテレビに切り換えることもできます。

楽しい2つの内蔵ソフト



〈H1〉は，スイッチポンで初めての人でもすぐにオルガン演奏や絵がかける2種類のソフト内蔵。

RAM32Kバイトを実装

複雑なゲームや，学習ソフトを走らせるなら，RAM32Kバイトは欲しいものですね。〈H1〉なら，標準実装。発展性が高い将来性のある頼もしいパソコンなのです。

2つのROMスロットを標準装備

ROMスロットは，ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかに外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。〈H1〉は，拡張性重視のパソコンです。

HINT
くらしを豊かに…
日立新技術



日立 パーソナル コンピュータ **H1**

MB-H1 ¥62,800
(カラーテレビC14-B20Aは別売です)

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

HUMANICATION

資料請求券
B-8 H1

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-9